TV GAME专门志 2004.10A

GAME科技风

DC最强模拟器使用法全面介绍

超级模拟 SCE东京游戏展部分作品名单

独家新闻 NDS基板与充电电池曝光

超新作 访谈式全面介绍

尸人2 决战III

罗马谜影 光明之泪

潜龙谍影ACID

樱大战V 再见吧，我所爱的人

夏季最后的攻略盛宴

VR战士 电脑世纪

超详细任务指南攻略

召唤之夜 铸剑物语2

完全系统研究＋对话式剧情攻略

幻想水浒传IV

地图式剧情攻略＋108星加入方法

钢之炼金术师 梦之狂欢节

红侠乔伊 新生的希望

定价：RMB 9.8

ISSN 1671-7341

独家赠品1 捉猴卡通书写笔

独家赠品2 超大VJ劲酷海报

幻想水滸伝IV
GENSOSUIKODEN

2004.10A

2004年10月1日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.10A

GAME科技风

超新作樱大战V访谈式全面介绍
召唤之夜 铸剑物语2系统+剧情攻略
幻想水浒传IV地图式攻略+108星加入法
DC最强模拟器CHANKAST使用法全面介绍

9 新作狙击

PS2 樱大战V 再见吧，我所爱的人 9
PS2 决战III 14
PS2 光明之泪 16
PS2 尸人2 18
PS2 罗马谜影 20
PS2 看我的龙 24
PS2 GT4 26
PS2 勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 28
PSP 潜龙谍影 ACID 22

ARC 铁拳5 58
GBA 徽章机器人GBA 50
F-ZERO CLIMAX 51
口袋妖怪 翡翠 52
龙珠进化大冒险 53
GC 杀手7 39
马里奥网球 54
火影忍者3 激斗忍者大战! 55
PS2 斯特拉之神 30
风云 幕末传 32
索斯 竞争 33
机动战士高达SEED 没有终结的明日 34
潜龙谍影3 食蛇者 35
火影忍者 NARUTIMENT HERO 2 36
钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔 37
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 38
杀手7 39
桃太郎电铁USA 40
蒂姆·波顿的怪诞城之夜 41
J联盟胜利十一人8亚洲冠军 42
FIFA 足球合集2 43
义经纪 44
网球王子 最强组合结成 45
蓝色恋曲 46
工作者！3 47
时尚雨衣 48
鬼魂力量 基础元素 49
红星 56
XBOX 红星 56
分裂细胞3 57

64 大攻略

GBA 召唤之夜 铸剑物语2 64
GC 纸片马里奥RPG 100
PS2 红侠乔伊 新生的希望 74
PS2 幻想水浒传IV 77
PS2 VR战士 电脑世纪 87
PS2 钢之炼金术师 梦之狂欢节 90
PS2 世界足球胜利十一人8 92

59 初心锦囊

PS2 东京魔人学园外法帖 血风录 59

104 研究家

PS2 扣杀网球职业公开赛2 104
PS2 多鲁亚加之塔 不可思议之迷宫 106

45 硬件特稿

CHANKAST梦工场 60

GAME INDEX

ARC
铁拳5 58
GBA
徽章机器人GBA 50
F-ZERO CLIMAX 51
口袋妖怪 翡翠 52
龙珠进化大冒险 53
召唤之夜 铸剑物语2 64
GC
杀手7 39
马里奥网球 54
火影忍者3 激斗忍者大战! 55
纸片马里奥RPG 100
PS2
樱大战V 再见吧，我所爱的人 9
决战III 14
光明之泪 16
尸人2 18
罗马谜影 20
看我的龙 24
GT4 26
勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 28
斯特拉之神 30
风云 幕末传 32
索斯 竞争 33
机动战士高达SEED 没有终结的明日 34
潜龙谍影3 食蛇者 35
火影忍者 NARUTIMENT HERO 2 36
钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔 37
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 38
杀手7 39
桃太郎电铁USA 40
蒂姆·波顿的怪诞城之夜 41
J联盟胜利十一人8亚洲冠军 42
FIFA 足球合集2 43
义经纪 44
网球王子 最强组合结成 45
蓝色恋曲 46
工作者！3 47
时尚雨衣 48
鬼魂力量 基础元素 49
红星 56
东京魔人学园外法帖 血风录 59
红侠乔伊 新生的希望 74
幻想水浒传IV 77
VR战士 电脑世纪 87
钢之炼金术师 梦之狂欢节 90
世界足球胜利十一人8 92
扣杀网球职业公开赛2 104
多鲁亚加之塔 不可思议之迷宫 106
PSP
潜龙谍影 ACID 22
XBOX
红星 56
分裂细胞3 57

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 7
游戏龙虎榜 8
太郎信箱 111
太郎天地 113
新作评议会 116
非常精品推介 118
G画廊 120
Our Shop 121
漫动作 123
读编漫话 126

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年10月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

梦回三国扫描制作

情报网络
FRESH NEWS

XBOX 日本 OUTRUN 2更多新要素

游戏内容比街机更丰富。

SEGA AM2使用CHIHIRO基板开发的驾驶游戏《OUTRUN 2》，在E3上发表会由英国游戏制作公司负责移植至美版XBOX，并交由Microsoft发行。现在SEGA方面正式决定将会推出日版。XBOX版虽然因主机的内存比街机小一半，但是却仍能使移植而来的游戏与街机保持相同素质。XBOX版会有多种游戏模式，包括ARCADE MODE、HEART ATTACK MODE、TIME ATTACK MODE、XBOX LIVE MODE和MISSION MODE，MISSION MODE内有100多种任务，更令人惊喜的是游戏还会收录隐藏赛道，它们分别是MODEL 2时代的赛车名作《DAYTONA USA 2》和《SCUD RACE》，共计7条赛道，换言之，买一款游戏就能玩到3个街机作品的赛道。美版预定10月发售，日版预定冬季发售。

PS2 日本 樱大战系列最新情报

8月25日，SEGA就"《樱大战》计划"举行了一个发表会，公布了该系列今后的发展计划。其中有关《樱大战Ⅴ》的消息请参阅本期"新作主打"的相关介绍。而《樱大战Ⅴ》整个游戏共有8话，目前开发度为30%，并将于本届东京游戏展上供玩家试玩，预定2005年夏季发售。此外继《樱大战 炽热之血》后，第二款移植给PS2的作品却并非该系列的第二作，而是《樱大战3 巴黎正在燃烧吗》，并预定在2005年春季发售。至于《樱大战物语 帝都篇》则发售日未定。

另一方面，预定在9月22日发售的《樱大战Ⅴ EPISODE0 荒野的少女武士》也公开了隐藏角色，当玩家完成游戏一次后并达成指定条件，就会获得一个密码，在游戏中输入有关密码就能使用前作的角色作战，目前公开的隐藏人物包括大神一郎、真宫寺樱和艾莉嘉，他们都有骑马或乘坐光武这两种作战方式，喜欢各位"《樱大战》系列"的玩家就绝对不能错过了。

大神骑马作战的英姿。

还可以驾驶光武战斗。

XBOX 美国 微软削减运动游戏部门员工数量

美国Microsoft Game Studios本身有一支开发组专门制作运动游戏，其开发中的游戏包括《NFL FEVER》、《NHL RIVALS》和《NBA INSIDE DRIVE》。但是现在厂商宣布会削减该开发组中的76位员工，这是由于以运动游戏而驰名的ELECTRONIC ARTS已加入XBOX LIVE，为了不与EA在相同类型的游戏上出现竞争，因此厂商自愿终止以上作品的开发，可见Microsoft是如何重视与EA之间的关系。不过滑雪板游戏《AMPED》、网球游戏《TOP SPIN》与高尔夫球游戏《LINKS》仍会继续制作。

XBOX 日本 DOAU加入第三作角色

《DOA3》中的HITOMI也将参战。

当初TECMO发表在XBOX上推出《DEAD OR ALIVE ONLINE》时，原本只是单纯移植第一与第二作并加入网上对战功能。但在开发组Team NINJA对游戏内容与素质绝不妥协的敬业态度下，玩家会发现该游戏的内容正在不断增强。继加入许多新背景及服饰后，现在厂商又公布了《DOA3》中的角色HITOMI也会参战，不过坂垣先生则声称不会加入《DOA3》的另一女性新角色CHRISTIE。另外，游戏中还会备有二对二TAG战的专用场地。游戏预定10月7日发售。

PS2 日本 天外魔境Ⅲ明年春季推出

要等到明年才能玩到。

HUDSON旗下一款最有名气的RPG系列《天外魔境》，其第三作《天外魔境Ⅲ NAMIDA》由原定的2004年内推出，延期至2005年春季发售。该作品最初打算发售GC版和PS2版，可是由于GC版的《天外魔境Ⅱ》销量不佳，于是厂商以集中制作资源为理由而取消了GC版。

PS2 日本 预订MGS3送特典光盘

预订会得到特典光盘。

《MGS3》的包装设计。

PS2玩家期待的KONAMI年度大作《潜龙谍影3　食蛇者》，有关该游戏的发售日再有新情报传出，据称游戏预定在12月推出，而且预订游戏会获得特典光盘“METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER —THE FIRST BITE—”，该光盘收录了6首音乐、可用于游戏内的衣着伪装档案、电脑装饰映像。至于限定版“PREMIUM PACK”的内容也已确定，除了包含游戏软件外，还会有一本豪华的画集、收录映像特典的特制DVD，以及一个已完成上色的1/144的大模型（估计会是本作中的METAL GEAR），各位《MGS3》迷不容错过。

PS2 日本 爆走货柜车新作公布

该游戏系列的最新作。

可以5台货车同时行驶！

SPIKE以日本货柜车为题材的系列作《爆走货柜车传说》又有新作发表，本作名为《真・爆走货柜车传说 天下统一顶上决战》，而且这是该厂商与JALECO的联合计划。本作品中设有7种游戏模式，包括作为主打的“全国制霸”模式、故事模式“男之挂道”，可谓集合了两大厂商旧作的精髓。此外在公开的画面中，会发现同时有多达5台的货柜车一起比赛，难道这会是新的游戏模式？答案相信只有等待厂商稍后的更进一步公布了。游戏预定冬季发售，定价7140日元。

PS2 日本 牧场物语新作移植至PS2

PS2版可以生女儿。

第4位结婚对象出现。

国内颇有人气的SLG作品“《牧场物语》系列”，如今距离上次在PS2上推出的《牧场物语3》已经有3年的光景了。现在MARVELOUS INTERACTIVE宣布将把去年在GC上推出的《牧场物语！美妙的生活》移植至PS2上，并更名为《牧场物语OH！美妙的生活》！PS2版会针对原作的缺陷再次加以改良，例如GC版主角结婚后所生的必定是男孩，PS2版就可以生男孩或女孩。而结婚的对象也由3位增至4位，并加入结婚后可为妻子更换服饰的系统。另外，GC版完成第六章后便会结束游戏，而PS2版看完结局后还能继续玩下去，换言之，就是可以无限延续你的牧场生涯。游戏预定11月11日发售，定价7140日元。

PS2 欧洲 KONAMI挑战彩虹六号的地位

以英国S.A.S.特殊空降部队的战斗为题材。

画面制作得相当出色。

若是谈论到以小队作战的FPS游戏，相信玩家会首先想到UBI SOFT的《彩虹六号》与《GHOST RECON（幽灵特工队）》，尤其是“《彩虹六号》系列”，无论在电脑还是家用机上都大受玩家欢迎，而且在美国也属于主流的FPS类型。现在KONAMI也想染指该类型的游戏，发表将于电脑及PS2推出名为《THE REGIMENT（连队）》的FPS作品。该游戏以对抗恐怖份子的英国特殊空降部队S.A.S.为中心，备有单打及网上对战模式，并且能通过耳机与其他人交谈。游戏还利用了UN-REAL ENGINE，务求制作出更具真实感的动作来，厂商的目标是使其成为最真实的军事动作游戏。本作品预定2005年在欧洲发售。

ETC 美国 GHOST RECON 2分为两种版本

一直以来，游戏厂商为不同主机开发相同的游戏，其内容也相差不大，最多也只是进行小幅度修改而已。例如UBI SOFT以前推出《汤姆・克兰西的分裂细胞》，PS2版只有一部分关卡与XBOX和GC版不同。很少有像UBI SOFT开发中的另一款作品《TOM CLANCY’S GHOST RECON 2（汤姆・克兰西的幽灵特工队2）》那样分两种版本，据厂商公布，PC/XBOX版与PS2/GC版会分别由不同的开发组制作，PC/XBOX版的故事背景更是发生在PS2/GC版的5年后，不过队员与系统则不变。PS2与XBOX版同时预定在11月25日发售，而GC版则要稍迟一点才推出。

PS2 美国 KONAMI节拍系列三连发

虽然“音乐节拍系列”的热潮已大不如前，但是仍有一批支持者在关注着KONAMI的“音乐节拍系列”，现在KONAMI一口气连续发表了3款续作，而且这三3个作品全部都预定在11月18日推出。第一款是《POP'N MUSIC 10》，包括家用版追加的新曲在内，总歌曲数多达100首以上，这其中来自电视与动画的歌曲已达14首。此外，游戏模式经过强化，初回版将附送原创ENTRY卡。而同日还会推出“POP'N CON-TROLLER 2”。

第二款是跳舞游戏《DDR欢乐舞蹈进化版》，本作收录歌曲超过60首，其中有30首是该系列中首次采用的。收录了多种迷你游戏，并且有KONAMI SPORT监制的减肥模式，还能对应EYE TOY。

第三款是打碟机新作《BEATMANIA ⅡDX 8TH STYLE》，游戏中的EXPERT MODE将会对应网上排名，同样其初回版会附送一张原创EN-TRY卡。

PS2 欧洲 KILL ZONE续作已经展开

被SCE视为对抗XBOX劲作《光环2》的FPS游戏《KILL ZONE（杀戮地带）》，厂商当然对它寄予厚望，尽管在今年E3上它的受欢迎程度还是被《光环2》压倒，但是却没有令厂商对其失去信心。而目前《KILL ZONE》的制作已经到了最终阶段，预定在今年秋季推出。虽然《KILL ZONE》发售之后的成绩目前尚不好评估，但SCE已非常有信心地公布了已被其收归旗下的GUERRILLA制作续集《KILL ZONE 2(暂称)》的计划，目前尚未公布对应的机种，估计在PSP与PS3上的可能性相当大。

续作已经开始筹备。

PS2 日本 J联赛版WE8决定发售

虽然对国内足球游戏迷来说，同样是“《胜利十一人》系列”，但是日本联赛版的吸引力则远远不如国际版，原因当然是国际版有更多著名球星及球队，不过在日本，联赛版却仍然有不少拥护者。正因为如此，KONAMI才发表要推出《J联盟胜利十一人8》，本作中除了会有日本联赛外，还将收录韩国及中国联赛，并且全部采用实名球员，其中日本联赛版将初次应用MASTER LEAGUE系统。备有新模式可供玩家之间举行本地比赛，全部登场的球队多达103支，还包括中国队与其他亚洲及欧洲球队。游戏预定10月28日推出，定价6980日元。

PS2 美国 幽游白书新画面曝光

于E3前ATARI发表将于PS2上推出的《YU YU HAKUSHO：DARK TOURNAMENT(幽游白书 暗黑武斗大会)》，可自公布了这则消息后便再没有其他新闻了，现在厂商终于提供了新的游戏画面，本作品以目前流行的卡通渲染技术制作，是款一对一的格斗游戏，玩家熟悉的角色都会登场，甚至一些过去在日版相关游戏中没有采用过的角色也同样能使用，因此可选择的角色至少已超过20人，可谓阵容鼎盛！本作品是由一间名为DIGITAL FICTION的公司负责制作的，美版预定9月21日发售，暂时尚未公布是否会推出日版。

很多冷门角色都能使用。

尚未发表是否有日版。

ETC 美国 VJ2美版发售日确定

CAPCOM同时为GC与PS2开发的横向动作游戏《红侠乔伊2》，一直以来都没有公布确切的发售日期。目前厂商终于公布美版会于11月23日推出，暂时日本方面仍然定为冬季发售，估计最终日版还是会比美版早些发售，至于美版的售价为39.99美元（约人民币350元），较正常定价便宜了10美元。

ETC 美国 极品飞车新作发售日确定

以夜晚非法赛车为题材而大受欢迎的EA作品《极品飞车地下狂飙2》，将继续同时在GC、PS2和XBOX这3大机种上推出，现在已决定于11月17日发售。本作除了在映像上进一步强化外，可供比赛的城市赛道也增加至5条，并有30多种取得汽车厂商认可的车款，以及更加丰富的强化零件等。而更重要的是PS2与XBOX版会对应网络对战，玩家可与其他黑夜车手来场大比拼。至于GC版则只会对应分割画面对战。

续作可以网上对战。

PS2 日本 战国无双特别版手办公开

预定于9月16日发售的《战国无双 猛将传》，玩家都知道该附加碟将会有限定版“TREASURE BOX”，该限定版除了附送攻略画集外，也会有一个特制手办（角色模型）赠送，上次送的是真田幸村，而本次则是新登场的角色本多忠胜，并且已有完成品图片公开了。该限定版的游戏定价为9240日元。

这是本多忠胜手办完成图。

PS2 欧洲 SCEE独占WRC开发商的作品

为SCEE制作“《世界拉力冠军锦标赛》（简称WRC）系列”的英国游戏制作公司EVOLUTION STUDIOS，目前已经和SCEE签订了独占契约。今后除了该系列外，其余同厂开发的游戏都只会由SCEE负责发行，换言之，该公司的游戏已经被PS系主机独占。而目前该公司正为PSP开发《WRC》和PS2上的《WRC4》。这是SCEE继今年3月签下《KILL ZONE》的开发商GUERRILLA后的第二间签约公司，目的自然是为了进一步增加自家主机争胜的本钱。

厂商正为PS2开发《WRC4》。

ETC 日本 D3取得迪士尼游戏发行权

一直以来D3 PUBLISHER最为人熟悉的始终是廉价游戏系列，现在厂商发表已经取得了迪士尼预定在11月中上映的皮克斯公司的最新CG动画电影《MR. INCREDIBLE》（出租超人）的日本发行权。该作品其实在美国是由THQ负责开发游戏及发行的，游戏属于3D动作类，日版预定于日本当地上映时间12月4日同期发售，并会在GC、GBA、PS2和XBOX上推出，售价大约6000日元左右。目标是此年度内卖出30万套。

《MR. INCREDIBLE》的游戏画面。

XBOX 世界 XBOX成为2006年世界杯指定游戏机

虽然距离举行2006年的世界杯还有近两年时间，但各国的国家队已开始积极备战，力求争取到出线资格。而8月19日XBOX正式对外宣布，XBOX已成为此届世界杯的指定游戏机，并将会伙同全球最大的游戏生产商ELECTRONIC ARTS推出最新版本的《FIFA FOOTBALL 2005》，与全球球迷一同迎接这四年一度的盛事。

XBOX版《FIFA 2005》成为指定产品。

GC 美国 星际火狐发售日决定

本作品经过了长时间的开发。

虽然网上曾有消息指出，NAMCO为任天堂开发已久的动作射击《星际火狐》将会延期至明年才推出，不过现在美国任天堂已经推翻了这则传闻，在美国任天堂的官方网页上发表该游戏预定在11月29日于美国推出，相信日版有望提前发售，不过至今该游戏仍未有一个确定的名称。

XBOX 日本 GG ISUKA移植给XBOX

目前SNK PLAYMORE与SAMMY其实是很照顾XBOX的，陆续把旗下的热门作品移植至该主机上。继较早之前的《罪恶装备XX #RELOAD》后，现在SAMMY又宣布把该系列最新作《罪恶装备ISUKA》移植到日版XBOX上，并且已定于12月16日发售，售价只有4800日元。当然本作还会对应XBOX LIVE，并能四人同时对战，另外备有颜色修改以及PS2版所追加的横卷轴动作游戏"GG BOOST"模式。

ETC 欧洲 SH续作将在次世代机上登场

最近欧洲游戏网站访问了KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO的坪山优史，当问及有关《SILENT HILL》续作的事时，坪山先生承认的确已有制作《寂静岭5》的计划，而新作传闻中的副标题"SHADOW"已被坪山先生否定。至于对应的机种，坪山先生则认为最适合的是PS3或XBOX2，但肯定不会是目前流行的主机，由于次世代机估计要等到2005年底至2006年初才能面世，故《寂静岭5》可能最少也要等到那个时候才能玩到。

GBA 日本 洛克人EXE续集发表

《洛克人EXE》对CAPCOM来说可能就是"自家的《口袋妖怪》"，尽管在销量上与真正的《口袋妖怪》相差很远，然而该系列时至今日每一作都为厂商带来了丰厚的收益，不论是分为两个版本还是推出强化版，都有不俗且稳定的销量，所以CAPCOM也很乐意一集接一集地开发。继《洛克人EXE4.5 真实操作》后，随即公布了正在开发中的第5代，并将于9月15日发售的日本儿童漫画杂志上作介绍，支持该系列的玩家要密切留意了。

NDS 日本 NDS基板与充电电池曝光(CCB)

最近网上有人公开了NDS的充电电池及主机底板的照片，先说说其充电锂电池吧。它的外型有点像一般手机的电池，上面除了印有NDS的标记外，还有详细的性能说明，正面印有英、中、韩三国语言的警告，很明显的，厂商早已准备好在采用以上文字的地区推出NDS。而电池背面则全是日语说明，但令笔者奇怪的是，既然已印有三国语言，又为何要注明"日本国内专用"呢？而此电池只需3个小时就能充满电，充电寿命约为500次，而NDS将使用与GBASP相同的变压器。

充电电池的正面。

充电电池的背面。

NDS的基板。

至于NDS的底板两边皆印有"NTR－CPU－X2A"字样，"NTR"正是NDS最初的开发代号"NITRO"的缩写，而方向键是使用传统的4个按钮控制8个方向，并不是像类比摇杆那样的设计方式。

XBOX 美国 XBOX版DOOM 3今年内玩不到？

已于电脑上推出的FPS大作《DOOM 3》正在热卖中，而家用机玩家只有在XBOX上才能玩到，而负责发行的ACTIVISION曾表示XBOX版预定12月发售。不过最近ID SOFTWARE的负责人指出XBOX版《DOOM 3》目前还在开发中，他说该游戏的电脑版是经过细心制作的，制作过程中有许多游戏平衡度方面的问题需要调整，开发人员为它费尽了心血，所以他们也希望XBOX版有同样的素质，因此XBOX版有可能无法在今年内面世。

ETC 美国 机甲创世纪宣布游戏化

与当年《超时空要塞》推出的同一时期，还有多部动画与之齐名，这其中就包括《超时空舰队》、《机甲创世纪》等作品，不过至今只有《超时空要塞》还有生命力。而在美国，却把同一时期的动画编辑成一套作品，并统称为"ROBOTECH"（并非单指《超时空要塞》）。现在一间名为GATHERING的公司，决定在XBOX和PS2上推出有关的新作《ROBOTECH：侵略》，本作其实是以《机甲创世纪》为主线，玩家可以控制能变身成电单车的机器人与外星机器人作战，画面采用写实型立体映像来表现。过场片段则是以静止插图来表示，当然角色造型变得很有真人的感觉。游戏预定10月5日发售。

本次以《机甲创世纪》为中心。

画面倾向真实的感觉。

焦点评论 非机迷占多数不是好事？“OTAKU”市场规模调查

就算是名作且颇有口碑，在现在的市场中要大卖也是有一定困难的。

如果读者朋友们经常接触日本漫画或游戏的话，相信会有可能见过“OTAKU”这个字，这是一个用来形容人对某种事物极度疯狂的词，对象则大多是指漫画、动画和游戏等娱乐产品这一类。由于“OTAKU”这个词中还包含着贬低的成份，所以大部分日本人都并不希望被别人称为“OTAKU”。

而在最近，日本有一处名叫野村综合研究所的机构，他们进行了“OTAKU”对市场规模的影响一项调查，以动画、漫画、游戏、偶像4个方面作为对象，结果发现对这些方面感兴趣的人口数高达280万人，拜他们所赐，市场规模也竟达到2600亿日元之高！正因为如此，才得出了“不能无视的成长”这样的评价。在报告书中，“OTAKU”被定义为“将生活中的大量时间都投入到对特定的趣味事物进行研究的人们”，然后再通过偶像Fan Club、同人志即售会等集会的参加人数去计算出这群爱好者的数量，并统计出每个人在一年时间内的消费额，最后得出了在上述4个方面合计的市场规模2兆3000亿日元中，“OTAKU”支持的比率为11%，即2600亿日元的结果。由于DVD机和数码相机的全年销售金额也只有1500亿日元和2500亿日元，如此看来，这实在是个很厉害的数字。而上述提到的4个领域：动画、偶像、漫画和游戏，其实或多或少也反映了国内的市场情况，从娱乐的角度来看，时下的年青人都必定会接触到这些东西，而一部分人也难免会为它们而着迷，也就是日文中被称为“OTAKU”的消费群。不过因为文化的差异、市场的需求和盗版的现状，使国内还不会形成像日本那样庞大的市场收益。

回到正题，虽然笔者对“OTAKU”这个词颇为反感，但也不能否认他们对市场的贡献。而从游戏的角度来看，如果机迷就等于“OTAKU”的话(可能会有些不同)，便说明了现在游戏市场看重非机迷市场已是大势所趋了。毕竟热爱游戏的人在整个市场份额中只是占少数，单靠这群人不足以令市场活化，只有靠非机迷才可以令市场扩大，越来越多的非机迷的出现，也使机迷的市场占有率下降。但游戏不像动画、漫画那样可以长期留住老影迷或老读者，在每次总是以新游戏决胜负的游戏行业中，过多的非机迷出现也许或多或少并不是好事，至少他们不会选择非常复杂的游戏，这往往使内容出色而名气欠佳的RPG等类作品得不到好成绩，长此下去，是否有深度又耐玩的游戏会越来越少呢？

标榜角色的游戏比较容易迎合市场的需求。

各领域所占的“OTAKU”规模

分野	人口	每个人一年间的消费额	在该市场中的占有率
动画	20万人	10万日元	13%(200亿日元)
偶像	80万人	7.5万日元	2%(600亿日元)
漫画	100万人	10万日元	16%(1000亿日元)
游戏	80万人	约10万日元	约5%(780亿日元)

GC2 日本 任天堂次世代机传闻的机能

未确认情报！在SCE与微软两方面都在为次世代机努力做准备的情况下，任天堂无疑给人一种不紧不慢的感觉，最令人有这种感觉的原因是不少第三方厂商在透露正在开发中的对应次世代主机的作品时，都只会提到PS3或XBOX2，这很明显地就让人认为连第三方厂商也不知道任天堂的新一代家用次世代机的发展情况如何。而最近有一个网站上传出了任天堂次世代机“REVOLUTION”的基本性能，指出它会使用800MHz的映像晶片，以及搭载有15GB容量的硬盘，而还有对应玩网络游戏的设备。此外，预计该主机在发售时会有《马里奥》、《塞尔达传说》及《银河战士》等人气游戏的最新作推出。至于实情是怎样的，相信只有任天堂才知道了。

PS2 日本 SCE东京游戏展部分作品名单

距离东京游戏展举行只剩下不到一个月的时间了，目前再有一批PS2参展作品公布。首先是主打厂商SCE已公布的其中5款作品，可到场试玩的包括《妖精战士 世纪》、《GT4》、《爆风SLASH！KIZNA岚》和《瑞奇与叮当3》，至于新作《看我的龙》则会派发体验版。而KONAMI方面已确定展出的作品也有4款，分别是已于E3上可供试玩的《摔角玫瑰》、《ENTHUSIA》和《潜龙谍影3 食蛇者》，另外还有PSP上的《潜龙谍影ACID》也可初次公开试玩。

杂项情报

★传闻已久的《超级猴球3》，现在网上又有新情报传出，据说这款新作仍在开发中，而且很有可能会在近日发表。

★目前有另一家购物网站指出《潜龙谍影3 食蛇者》将于12月2日发售，不过这则消息还未得到厂商证实。

★TOMY为PS2制作的《索斯 竞争》已决定在11月18日发售，定价6800日元。

★HUDSON为PS2开发的桌面游戏新作《桃太郎电铁USA》，预定11月18日发售。

★KONAMI很久没有篮球游戏新作公布了，目前在一次说明会上，厂商发表将在PS2上推出《NBA STARTING FIVE 2005》，并将于11月25日发售。

★TAITO正式为XBOX推出游戏，而首款作品就是招牌的方块游戏《泡泡龙X》，该游戏可进行网络对战，预定冬季推出。

★SNK PLAYMORE宣布会于冬季推出XBOX版的《KOF 2002》，相信其内容与PS2版相同，但会追加网上对战模式，价格未定。

★SNK PLAYMORE的人气动作射击游戏《合金弹头4》，PS2与XBOX版预定于9月22日发售，XBOX版对应网上排名。

★SQUARE ENIX在GBA推出的《王国之心 记忆之链》已定于11月11日发售，定价6279日元，故事将延续PS2版的第一作。

★未确认情报！KONAMI为PS2开发制作中的真实型驾驶游戏《ENTHUSIA》，有可能会在2005年推出XBOX版。

★SEGA为PS2开发的ARPG《光明之泪》预定在11月4日推出。至于对应EYE TOY的游戏《SEGA超级明星秀》则会在《光明之泪》发售一星期后的11月11日发售。另外“SEGA AGES系列”的《梦幻之星Ⅱ》则预定11月25日推出。

★TAKARA的人气Q版赛车游戏新作《CHORO Q WORKS》决定在11月25日推出，暂时还没有游戏画面公开。

★TECMO发表将在PS2上推出一款名为《TECMO 我的世纪》的作品，详细内容不明，发售日预定为11月25日。

★为纪念斯皮尔伯格的成名作《JAWS（大白鲨）》上映30周年，MAHESCO决定开发其相关游戏，并采用改良自SEGA《海豚ECCO》的游戏引擎。该游戏将会有PS2与XBOX版，预定2005年夏季发售。

★UBI SOFT开发中的《波斯王子》续作，已更名为《波斯王子 WARRIOR WITHIN》，这样命名正是为了与当年的2D版本区别开来，该游戏预定11月16日在美国推出。

游戏时刻表

Hit 期待度高 | 超人气 期待度极高

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

9月

2日	□-DOKODEMOISSYO-RORO TO IPPAI(ETC)	SCE	价格未定
2日	□THE Transformation Hero SIMPLE 2000 seriesl(ACT)	D3	138元
4日	□鬼魂力量 基础元素(SLG)	Idea Factory	458元
4日	□鬼魂力量 基础元素 Premium Pack (SLG)	Idea Factory	价格未定
9日	□EyeToy 跟猴子玩吧！手舞足蹈闹翻天！(ETC)	SCE	价格未定
9日	□多罗罗 中文版(ACT)	SEGA	价格未定
16日	□战国无双 猛将传(ACT)	KOEI	价格未定
22日	□THE ONLY A WOMAN' S SWIM MEET SIMPLE 2000series(ETC)	D3	138元
22日	□THE PUZZLE BOBBLE DX(PUZ)	D3	138元
22日	□剑豪 3(ACT)	元气	价格未定
22日	□Tales of Symphonia(RPG)	NAMCO	395元
22日	□樱大战 V Eisode 0 中文版(ACT)	SEGA	价格未定
22日	□Metal Slug 4(ACT)	SNK PLAYMORE	价格未定
30日	□NARUTIMATE HERO 2(ACT)	BANDAI	458元
未定	□KERORO GUNSOH(SERGEANT)(ACT)	BANDAI	458元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

9月

2日	□RUN LIKE HELL(ACT)	CAPCOM	7140日元
2日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.58 THE 外科医(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.60 THE 特摄变身英雄(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	□魔鬼猎人(暂称)(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7329日元
2日	□三国志IX with POWERUP KIT(SLG)	KOEI	11340日元
2日	□心跳回忆3 在那约定的场所 KONAMI 殿堂 Selection(AVG)	KONAMI	1890日元
2日	□幻想水浒传 3 KONAMI 殿堂 Selection(RPG)	KONAMI	1890日元
2日	□GRADIUS III&IV - 复活的神话 - KONAMI 殿堂 Selection(STG)	KONAMI	1890日元
2日	□哪里也一起 多罗万有 (ETC)	SCE	6090日元
2日	□哪里也一起 多罗万有 Eye' s Toy 同捆版(ETC)	SCE	价格未定
2日	□波斯王子 时间之砂 (ACT)	SCE	7140日元
2日	□SuperLite 2000 恋爱ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-(AVG)	SUCCESS	2100日元
9日	□VIEWTIFUL JOE 新的野心(ACT)	CAPCOM	4980日元
9日	□生化危机 爆发 档案 2(AVG)	CAPCOM	7140日元
9日	□HITMAN：SILENT ASSASSIN(EIDOS BEST)(ACT)	EIDOS	3129日元
9日	□BROKEN SWORD 沉睡龙传说 (ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
9日	□DORORO(ACT)	SEGA	7140日元
9日	□KING OF COLOSSEUM II(ACT)	SPIKE	8190日元
9日	□此花 4 脱离阴暗的祈祷 (AVG)	SUCCESS	3990日元
9日	□VAN HELSING(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	7140日元
9日	□东大将棋 定迹道场 完结篇(TAB)	每日COMMUNICATION	7140日元
16日	□九龙妖魔学园记(AVG)	ATLUS	7329日元
16日	□九龙妖魔学园记 DX PACK(AVG)	ATLUS	10479日元
16日	□龙珠 Z PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	2800日元
16日	□龙珠 Z2 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	2800日元
16日	□第2次超级机器人 大战 ALPHA PlayStation 2 the Best(SLG)	BANPRESTO	3800日元
16日	□EA BEST HITS STARWARS STAR FIGHTER(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□EA BEST HITS STARWARS JANGOFET(ACT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□EA BEST HITS EVERYTHING OR NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	人一田金
16日	□EA BEST HITS LOAD OF THE RING 王者再临(ACT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	□天外魔境 II MANJI MARU(PlayStation 2 the Best)RPG)	HUDSON	2800日元
16日	□鬼魂力量 基础元素 (SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
16日	□鬼魂力量 基础元素 (限定版)(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
16日	□绝体绝命都市 PlayStation 2 the Best(ACT)	IREM	2800日元
16日	□ANGELOQUE ETOILES(RPG)	KOEI	7140日元
16日	□ANGELOQUE ETOILES PREIMUM BOX(RPG)	KOEI	9240日元
16日	□战国无双 猛将传(ACT) Hit	KOEI	4494日元
16日	□战国无双 PREIMUM PACK(ACT)	KOEI	10290日元
16日	□战国无双 TREASURE BOX(ACT)	KOEI	9240日元
16日	□职业棒球 SPIRIT 2004 CLIMAX(SPT)	KONAMI	7140日元
16日	□网球王子 结成最强队伍吧！(SLG)	KONAMI	7140日元
16日	□皇牌空战 4 PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	2800日元
16日	□WILD ARMS ALTER CODE：F PlayStation 2 the Best(RPG)	SCE	2800日元
16日	□FINAL FANTASY XI 普罗玛斯亚的咒缚 (RPG)	SQUARE ENIX	4179日元
16日	□FINAL FANTASY XI ALL IN ONE PACK 2004(RPG)	SQUARE ENIX	8190日元
16日	□兔 - 野性之斗牌 -THE ARCADE 山城麻雀编(TAB)	TAITO	5040日元
16日	□首都高 BATTLE 01 PlayStation 2 the Best(RAC)	元气	2800日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.62 THE SUPER PUZZLE DOBBLE DX(SLG)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.63 水着！水泳大会(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□DOBULE REACTION！PLUS(ACT)	DATAM POLYSTAR	6090日元
22日	□Apocripha/0(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
22日	□Apocripha/0 初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
22日	□MEINE LIEBE 优美记忆(AVG)	KONAMI	7140日元
22日	□空中力量 Blue Wing knights(KONAMI THE BEST)(STG)	KONAMI	2940日元
22日	□来麻雀吧！2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(TAB)	KONAMI	1890日元
22日	□TALES OF SYMPHONIA(RPG)	NAMCO	7140日元
22日	□PATISSIER 的小猫 初恋是草莓味 (AVG)	PIONESOFT	7140日元
22日	□PATISSIER 的小猫 初恋是草莓味 (初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
22日	□Formula One 2004(RAC)	SCE	6090日元
22日	□樱大战 V EPISODE 0 荒野的少女武士 (ACT) Hit	SEGA	7140日元
22日	□METAL SLUG 4(ACT)	SNK PLAYMORE	7140日元
22日	□钢之炼金术师 红色炼金药之恶魔 (ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
22日	□涂鸦王国2 魔王城之战(ETC)	TAITO	7140日元
22日	□剑豪 3(ACT)	元气	7140日元
30日	□Love Songs ADV 双叶理保14岁 夏 (AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
30日	□史莱克 2(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
30日	□KERORO军曹 MEROMERO BATTLE ROYALE(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	□火影忍者NARUTO ULTRAMATE HERO 2(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	□MAGNACARTA(RPG)	BANPRESTO	7329日元
30日	□SLOTER UP CORE4 小多激打！实战PACHISLOT我的主义(ETC)	DRIT	4515日元
30日	□FRIENDS 青春光辉 (AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
30日	□DESIRE(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定
30日	□美少女梦工场2(SLG)	GENX	6090日元
30日	□FANTASTIC FORTUNE 2 ☆☆☆(AVG)	GENX	价格未定
30日	□W Wish (AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
30日	□W Wish 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8820日元
30日	□Y' s III WANDERERS FROM Y' s (ARPG)	TAITO	6090日元
30日	□强袭机甲部队 攻击直升机战记(STG)	TAITO	7140日元
30日	□蜘蛛侠 2(ACT)	TAITO	7140日元
30日	□SNDBAD ADVENTAGE 本加奈子如何？(AVG)	日本AMUSEMENT放送	5040日元

10月

6日	□宇宙战舰大和号 艾丝干迪的追忆(SLG)	BANDAI	7140日元
7日	□月在东升 日在西升 Operation Sanctuary (AVG)	ALCHEMIST	7140日元
7日	□机动战士GUNDAM SEED 没有终结明日(STG) Hit	BANDAI	7140日元
7日	□STAR WARS BATTLE FRONT(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
7日	□BOMBERMAN BATTLES(ACT)	HUDSON	6279日元
7日	□FINAL APPROACH(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
7日	□FINAL APPROACH 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
7日	□烙印战士 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章(ACT)	SAMMY	7329日元
7日	□烙印战士 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 BRANDED BOX 烙印之章 (ACT)	SAMMY	10479日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.19 AKAGI 阴暗中降下的天才(AVG)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.20 LOVE MAHJONG(TAB)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.64 THE SPLATTER ACTION(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.65 THE 强尸危机(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
14日	□HITMAN: CONTRACT(AVG)	EIDOS INTERACTIVE	6090日元
14日	□BURNOUT 3 TAKE DOWN(RAC)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
14日	□决战 KOEI 定番 SERIES(SLG)	KOEI	价格未定
14日	□三国志 7 KOEI 定番 SERIES(SLG)	KOEI	价格未定
14日	□河童饲养方法 How to breed kappas(ETC)	KONAMI	7140日元
14日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.16 VIRTUA FIGHTER 2(FIG)	3D AGES	2625日元
14日	□召来浪漫茶房(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
21日	□DRIVER 3(RAC)	ATARI	价格未定
21日	□Tim Burton' s Nightmare before Christmas(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	□喜欢也无话可说！！-RAIN- Sukisyo！Episode#03(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
21日	□COOL GIRL KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□FIRE FIGHTER F.D. 18 KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
21日	□心跳回忆 Girl' s Side KONAMI 殿堂 COLLECTION(SLG)	KONAMI	价格未定
21日	□METAL GEAR SOLID 2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	价格未定
21日	□METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	价格未定
21日	□皇牌空战 5 - THE UNSUNG WAR-(STG)	NAMCO	7140日元
21日	□AKAITO(AVG)	SUCCESS	7140日元
21日	□Lapucelle 光之圣女传说 开始了 2 周目(SLG)	日本一SOFTWARE	2940日元
28日	□To Heart 2(AVG)	AQAPLUS	7140日元
28日	□To Heart 2 初回限定版(AVG)	AQAPLUS	8379日元
28日	□To Heart 2 限定DX PACK(AVG)	AQAPLUS	10479日元
28日	□Stella Deus(SRPG)	ATLUS	7329日元
28日	□波子与猫(PUZ)	BANDAI	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A.-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□ARMORED CORE：NIGHT BREAKER(SLG)	FROMSOFTWARE	6090日元
28日	□往北去 Diamond Dust(HUDSON THE BEST)(AVG)	HUDSON	3990日元
28日	□往北去 Diamond Dust + Kiss is Beginning(AVG)	HUDSON	7140日元
28日	□苍色一片......(AVG)	IDEA FACTORY	7140日元
28日	□苍色一片......限定版(AVG)	IDEA FACTORY	9240日元
28日	□SENTINMENTAL PRELUDE(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
28日	□水月 - 迷心 -(AVG)	KID	7140日元
28日	□SuperLite2000 SERIES 恋爱 AVG Ever17 the out of infiniry (AVG)	KID	价格未定
28日	□J LEAGUE WINNING ELEVEN 8 ASIA CHAMPIONSHIP (SPT)	KONAMI	价格未定
28日	□看我的龙吧 PRIDE OF THE DRAGON PEACE(ACT)	SCE	6090日元
28日	□THE KING OF FIGHTERS 2003(FIG)	SNK PLAYMORE	7140日元
28日	□HARD LUCK(ACT)	SPIKE	7140日元
未定	□潜龙谍影 3：SNAKE EATER(ACT)	KONAMI	价格未定
未定	□潜龙谍影 3：SNAKE EATER PREMIUM PACKAGE(ACT)	KONAMI	价格未定
未定	□大脱走 THE GREAT ESCAPE (ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
未定	□SuperLite 2000 恋爱 ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-Tremium Edition(AVG)	SUCCESS	2100日元

11月

18日	□beatmaniaIIDX 8th Style(ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□DDR Festival Dance Dance Revolution(ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□DDR Festival Dance Dance Revolution CONTROLLOR SET (ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□POP MUSIC 10(ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□POP MUSIC 10 CONTROLLER SET(ETC)	KONAMI	价格未定
25日	□片神名 丧失因果律 (AVG)	ALSHEMIST	7140日元
25日	□帝国千战记(AVG)	INTERCHANNEL	6825日元
25日	□帝国千战记 (初回限定版)(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
25日	□SUPER 上海 2005(暂称)(TAB)	STARFISH	7140日元

12月

2日	□Mr. INCREDIBLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定

2004年内

冬季	□Lovely Idol (AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
冬季	□Lovely Idol 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
冬季	□RUNE PRINESS(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定
冬季	□World' s end(AVG)	PRINCESS SOFT	价格未定
冬季	□灼烂舞踏祭(ETC)	SCE	价格未定
冬季	□草莓 100%(暂称)(AVG)	TOMMY	价格未定
冬季	□风云 幕末传(ACT)	元气	7140日元
未定	□MEN AT WORK！3 爱与青春的猎人学园 (RPG)	KID	价格未定
未定	□爆封 SLASH！KIZNA 岚(ACT)	SCE	价格未定

2005年内

未定	□尸人 2(AVG)	SCE	价格未定

发售日未定

□罗马之影(ACT)	CAPCOM	价格未定
□FIFA TOFUL FOOTBALL 2(SPT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
□ROBOT(暂称)(ETC)	VUGAMES	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

10月

21日	□桃太郎电铁 V(PSoneBooks)(SLG)	CAPCOM	1890日元

GAME 科技风

DREAMCAST

9月

16日	□Lien 停不了您的歌声 (AVG)	KYARARA	7875日元
22日	□PATISSIER 的小猫 初恋是草莓味 (AVG)	PIONESOFT	7140日元
22日	□PATISSIER 的小猫 初恋是草莓味 (初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

10月

28日	□BALDR FORCE X(ACT)	ALCHEMIST	7745日元
28日	□水月 - 迷心 -(AVG)	KID	7140日元

GAME 科技风

X-BOX

9月

2日	□恐龙危机 3 (Xbox PLATINUM COLLECTION)(AVG)	CAPCOM	2940日元
2日	□HITMAN：SILENT ASSASSIN(Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	EIDOS	6090日元
2日	□O TO GI 御加 (Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	FROMSOFTWARE	2940日元
2日	□O TO GI 百鬼讨伐绘卷 (Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	FROMSOFTWARE	2940日元
2日	□STAR WARS JEDI KNIGHT：JEDI ACADEMY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	5040日元
2日	□DEAD MANS HAND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
2日	□JOCKY' S ROAD (Xbox PLATINUM COLLECTION)(RAC)	MICROSOFT	2940日元
2日	□Project Gotham Racing 2(Xbox PLATINUM COLLECTION)(RAC)	MICROSOFT	2940日元
22日	□SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(FIG)	SNK PLAYMORE	5040日元
23日	□PHANTOM DUST(ACT)	MICROSOFT	6090日元
30日	□FULL SPECTRAM WARRIOR(ACT)	MICROSOFT	6825日元

10月

7日	□STAR WARS BATTLE FRONT(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
7日	□死或生 ULTIMATE(FIG) Hit	TECMO	9240日元
14日	□HITMAN CONTRACT(ACT)	EIDOS	价格未定
28日	□STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION(FIG)	CAPCOM	5040日元
28日	□TRUE CRIME -STREETS OF L.A.-(ACT)	CAPCOM	7140日元
28日	□PSYVARIAR2 Extend Edition (STG)	SUCCESS	5040日元
未定	□FULL SPECTRUM WARRIOR(ACT)	MICROSOFT	价格未定

12月

2日	□Mr. INCREDIBLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定

发售日未定

□METAL SLUG4(ACT)	SNK PLAYOMRE	價格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

9月

30日	□ZOID VS 3(RPG)	TOMMY	7140日元

10月

14日	□KURURI SQUASH(ACT)	任天堂	3800日元
未定	□马里奥网球 2 GC(暂称)(SPT)	任天堂	价格未定

12月

2日	□Mr. INCREDIBLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定

2004年内

秋季	□BOBOBO-BO BO-BOBO 脱出 HAJIKE ROYALE(ACT)	HUSDON	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

9月

9日	□BOBOBO-BO BO-BOBO 爆斗大战(ACT)	HUSDON	5040日元
16日	□口袋妖怪 翡翠 (RPG)	任天堂	4800日元
22日	□ANGEL COLLECTION 2 - 成为模特儿吧 -(SLG)	MTO2	5040日元
22日	□ADVANCE GUARDIAN HEROS(ACT)	TREASURE	5040日元
22日	□DAN DOH！！飞吧！胜利的SMILE SHOOT！！(ACT)	TAKARA	5040日元
24日	□TWIN SERIES(1) GAME(1) 打扮公主EX GAME(2)恋爱占卜大作战(ETC)	CULTUREBRAIN	5040日元
24日	□大众软件SERIES 大众的将棋(TAB)	SUCCESS	3654日元
30日	□生果村的动物们 创造繁盛的村吧！(SLG)	TDK CORE	5040日元

10月

7日	□火炎之纹章 圣魔之光石(暂称)(SLG)	任天堂	4800日元
16日	□回转 MADE IN WARIO(ETC)	任天堂	4800日元
21日	□战斗员 从山田开始(ACT)	KIDS STATION	价格未定
28日	□燃烧吧！JALECO COLECTION(ACT)	JALECO	5040日元
未定	□VATTORLLER X(SPT)	BANDAI	5040日元

11月

未定	□龙珠 ADVANCE ADVENTAGE(ACT)	BANPRESTO	价格未定
未定	□海底奇兵 - 新的冒险 -(暂称)ACT)	YUKES	5040日元

12月

2日	□Mr. INCREDIBLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
上旬	□SYLVANIAN FAMILIES 6(暂称)(ACT)	STING	5040日元

GAME 科技风

NINTENDO DS

发售日未定

□动脑筋游戏 GAME SERIES！Vol.1 COOL104 JOKER&SETLINE(ETC)	ARUZE	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA, 2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

暑期已经结束了，不知大家在这一个多月的时间里过得如何？应该不会是把自己关在家里没日没夜地打游戏吧？这样不仅对身体不好，还会影响进入新学期时的心情。不过话又说回来，在暑期确实推出了不少值得一玩的好作品。而我们也特别挑选了诸如《洛克人X 队长指令》、《数码恶魔传奇 同调化身》、《天诛 红》、《纸片马里奥 PRG》、《创造球会 04》等在国内比较知名的游戏制作了详尽的攻略，如果能够帮助大家度过一个愉快的假期，那之前的辛苦也就值了。

读者票数截至 8 月 26 日

劲 GAME 人气榜 TOP 10

上星期推出的 RPG 大作《幻水 IV》，刚推出虽然成绩不错却还是无法击败同厂的足球游戏《WE8》，只能暂时位居第 2 位，至于上星期第 3 位的《洛克人 X》则下跌至第 6 位。新上榜方面有 GBA 的《召唤之夜 铸剑物语 2》，刚刚推出就成功打入十大之内。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	1	世界足球 胜利十一人 8	PS2/KONAMI/8 月 5 日 /SPG/7329 日元	451	1395
2	新	幻想水浒传 IV	PS2/KONAMI/8 月 19 日 /RPG/7329 日元	387	387
3	2	J 联盟创造职业球会 ' 04	PS2/SEGA/6 月 24 日 /SLG/6800 日元	322	3080
4	4	纸片马里奥 RPG	GC/ 任天堂 /7 月 22 日 /RPG/5800 日元	280	1145
5	6	迷惑星人 恐慌制造者	PS2/CAPCOM/8 月 5 日 /ACT/7140 日元	257	795
6	3	洛克人 X 队长指令	PS2/GC/CAPCOM/7 月 29 日 /RPG/6090 日元	241	1183
7	6	天诛 红	PS2/FromSoftware/7 月 22 日 /ACT/6800 日元	218	1322
8	7	数码恶魔传奇 同调化身	PS2/ATLUS/7 月 15 日 /RPG/7329 日元	189	1258
9	8	宇宙巡航机 V	PS2/KONAMI/7 月 22 日 /STG/6980 日元	142	998
10	新	召唤之夜 铸剑物语 2	GBA/BANPRESTO/8 月 20 日 /RPG/6090 日元	113	113

上周日本销量榜 TOP 10

在日本方面，本周销量最高的是 RPG 名作《最终幻想 1・2》的 GBA 版本，推出一周销量达 13 万。之前一直销量不错的《纸片马里奥 PRG》则下降一位至第 2 名。新上榜方面还有《罪恶装备 ISUKA》《ONE PIECE》以及《多鲁亚加之塔 不思议之迷宫》等，分别占第 3 至第 5 位。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	FINAL FANTASY I・II ADVANCE	GBA/SQUARE ・ ENIX/7 月 29 日 /RPG/6090 日元	136634	136634
2	1	纸片马里奥 RPG	GC/ 任天堂 /7 月 22 日 /RPG/5800 日元	59427	197177
3	新	罪恶格斗 易乌	PS2/SAMMY/7 月 29 日 /FTG/7140 日元	44917	44917
4	新	ONE PIECE Round The Land !	PS2/BANDAI/7 月 29 日 /ACT/7140 日元	40019	40019
5	新	多鲁亚加之塔 不思议之迷宫	PS2/ARIKA/7 月 29 日 /RPG/7329 日元	38577	38577
6	3	实况力量职业棒球 11	PS2/KONAMI/7 月 15 日 /SPG/6980 日元	36055	287726
7	新	POWER PRO 小子 POCKET1・2	GBA/KONAMI/7 月 29 日 /SPG/4179 日元	35832	35832
8	2	天诛 红	PS2/FromSoftware/7 月 22 日 /ACT/6800 日元	28581	109292
9	8	太鼓之达人 大集合！祭典！！四代目	PS2/NAMCO/7 月 22 日 /ETC/4500 日元	20858	51574
10	新	LEGENDS 苏醒试练之岛	GBA/BANDAI/7 月 29 日 /RPG/6279 日元	19926	19926

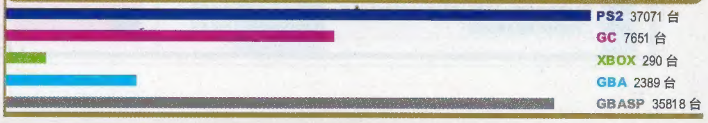
本周日本销量榜 TOP 10

在日本销量方面，足球大作《WE8》首周销量高达 62 万，相信可以轻易突破 100 万大关。而第 2 位同为新上榜的《传说的斯塔菲 3》，有接近 6 万的销售成绩。新上榜还有排在第 7 位的《SOCOM II》、第 9 位的《Michigan》和第 10 位的《洛克人 EXE4.5》。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	世界足球 胜利十一人 8	PS2/KONAMI/8 月 5 日 /SPG/7329 日元	627017	627017
2	新	传说之斯塔菲 3	GBA/ 任天堂 /8 月 5 日 /ACT/4800 日元	59307	59307
3	2	纸片马里奥 RPG	GC/ 任天堂 /7 月 22 日 /RPG/5800 日元	40907	238084
4	1	FINAL FANTASY I・II ADVANCE	GBA/SQUARE ・ ENIX/7 月 29 日 /RPG/6090 日元	34021	170655
5	6	实况力量职业棒球 11	PS2/KONAMI/7 月 15 日 /SPG/6980 日元	22989	310715
6	7	POWER PRO 小子 POCKET1・2	GBA/KONAMI/7 月 29 日 /SPG//4179 日元	17720	53552
7	新	SOCOM II : U.S. NAVY SEALs	PS2/SCE/8 月 5 日 /ACT/7140 日元	17207	17207
8	4	ONE PIECE Round The Land !	PS2/BANDAI/7 月 29 日 /ACT/7140 日元	16499	56518
9	新	Michigan	PS2/SPIKE/8 月 5 日 /AVG/7140 日元	15150	15150
10	新	洛克人 EXE4.5 真实操作	GBA/CAPCOM/8 月 6 日 /ARPG/5040 日元	14693	14693

日本主机销量榜

在主机销量方面，PS2 虽然有大作《WE8》推出，但主机销量方面似乎并没有直接受到影响，反而《传说的斯塔菲 3》的推出带动 GBA SP 有小幅度回升。至于 GC 方面，由于《纸片马里奥 PRG》的带动，销量也有所上升。



充满个性的星组队员

新作主打

终于，在日本举行了有关“《樱大战》PROJECT”的发表会。在这次发表会中除了有将于9月22日推出的《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》的情报外，大家更关注的《樱大战V 再见了，我所爱的人》也终于正式公布相关内容：纽约华击团·星组队员登场！本次会先为大家介绍新作的世界观、各位队员，以及星组所使用的交通工具和专用灵子甲胄“STAR”等。

大河新次郎 Taiga Shinjiro

从日本来的年轻海军少尉

出生日期：1908年8月20日
年龄：19岁
身高：165cm
体重：58kg
血型：A型
出生地：日本栃木县

新次郎1928年以纽约华击团队员的身份，只身来到美国。性格比外表所给人的感觉更坚强，即使经历多次失败仍然会再次努力尝试。正是他这种从不服输的性格感染着周围的人们。新次郎妈妈的弟弟——也就是他的舅舅，正是帝都和巴里华击团的队长大神一郎。作为外甥，他非常崇拜大神一郎。

声优 菅沼久义

吉米妮·桑莱斯 Gemini Sunrise

荒野的少女武士

出生日期：1911年6月21日
年龄：16岁
身高：155cm
体重：48kg
血型：O型
出生地：美国德州

《EPISODE 0》中登场的女主角，在本作中成为女主角之一的牛仔少女。性格率直而认真，真心对待任何人。听从师傅的遗训，从遥远的德州来到纽约。虽然对大城市的生活还不习惯，不过吉米妮的梦想是有朝一日能成为一流的歌星，每一天都在努力。

声优 小林沙苗

赛希塔·温勃格 Sagiitta Weinberg

冷静的黑人律师

出生日期：1906年12月6日
年龄：21岁
身高：180cm
体重：68kg
血型：B型
出生地：美国纽约

赛希塔在纽约哈林区一间法律事务所担任律师。外表冷漠的她事实上拥有一颗热情的心。拥有丰富法律知识的同时坚持正义，并以自己的信念为武器，向社会的阴暗面挑战，实力之高即使是同大企业交锋也能取得最后的胜利。她冷静的判断力和过人的实力是纽约华击团所不可或缺的。更重要的是赛希塔还有着很强的母性本能，会主动照顾他人。

声优 皆川纯子

サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

PS2	SEGA/RED	预定2005年发售	AVG
游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

“樱战”FANS一直期待的系列最新作《樱大战V 再见吧，我所爱的人》终于又有新情报公布了！赶快随我们的报道一同来初探“樱大战V”的世界吧！

©SEGA.2004 CHARACTER DESIGN ©RED

纽约华击团正式登场！

开朗活泼的墨西哥女孩

里格丽塔·爱丽尔斯

Rikaritta Aries

出生日期：
1917年4月2日
年龄：11岁
身高：120cm
体重：21kg
血型：O型
出生地：墨西哥

开朗活泼的里格丽塔，在高兴的时候会一边唱着歌一边手舞足蹈，是用身体来表达自己心情的行动派。爱吃甜品的她只要看到蛋糕，之前的烦恼与不愉快都会被抛到九霄云外。里格丽塔爱做的事除了吃外还有睡觉，在睡着的时候她就像一个爱撒娇的小孩。

声优 斋藤彩夏

戴娜·卡普丽斯

Diana Caprice

女神般微笑的研修医

在波士顿大学学习外科医学的戴娜，以研修医的身份来到了纽约。她经常会在中央公园的树阴下阅读或在广场饲喂鸟儿，是位始终保持微笑如同女神般温柔的女性。对自己是最初移民美洲大陆的英国人后代的身份感到自豪。

声优 松谷彼哉

出生日期：
1909年1月12日
年龄：19岁
身高：162cm
体重：42kg
血型：AB型
出生地：马萨诸塞州

绝对天才的队员

九条 昴

Kujou Subaru

出生日期：
？？？？年5月9日
年龄：不明
身高：142cm
体重：34kg
血型：AB型
出生地：日本京都府

京都出生的昴，本家九条家族与日本政府关系很近。曾是天才集团元欧洲星组队员之一，除此之外其家族的构成、年龄、甚至性别等完全不明。平时的举止优雅但有些目中无人，当战斗时会发挥出天才般的才能，以压倒性的实力将敌人消灭。

声优 园崎未惠

利用PS2的机能再现美丽的纽约！

"樱大战系列"AVG部份的移动地图都是以2D或简单3D来表示，而进入某场所后便以2D画面交代剧情。而作为《樱大战》的全新作，本作的街道、建筑物和人物完全通过3D形式表现，这样就可以清楚看到纽约美丽的街道。

◀日常活动的场所也将用全3D的形式表现。

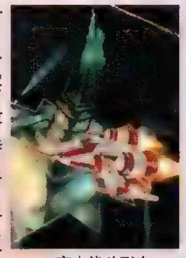
纽约华击团团徽

图案主体采用美国国鸟白头雕。张开的双翅象征着强大；短剑象征战斗而苹果则代表成绩与目标。

纽约华击团机器兵团公开！

新型灵子甲胄“STAR”&巨大战舰“AHAB”

继队员之后，下面就要向大家介绍一下纽约华击团所配备的武器。首先，与系列作品的设定一样，主力作战武器为两足步行型格斗兵器——灵子甲胄·“STAR”。“STAR”是基于被帝国华击团使用灵子甲胄·光武的实战资料，并结合了美国的先进技术重新开发设计而成的。并且为了能够最大限度地发挥驾驶者的能力，“STAR”在原有基础上还针对每名队员的特点进行了各种改造，所使用的武器与战斗方式都截然不同。同时，由于“STAR”采用了更为先进的技术，因此本作的新型灵子甲胄可以通过简单的变形转换成空中战斗形态，在纽约广阔的天空中进行空中战。另外，纽约华击团还拥有一件秘密武器——巨大战舰“AHAB”。不过它的能力与作用目前仍然不明，不过很有可能隐藏了某种相当强劲的战斗力。



▲空中战斗形态

关于灵子甲胄的元祖“斯塔亚”

灵子甲胄的原点，其实是由美国莫特罗鲁公司制造的人型兵器。与目前所熟知的灵子甲胄相同，使用蒸汽作为动力源驱动各部分运转。作为同种类兵器的试作机，斯塔亚首次出现了所谓的“四肢”，但由于技术原因，虽然也有“双腿”但几乎无法大幅度运动，只能靠装备的轮子实现移动。斯塔亚取得实质性成功之后在几年的时间里又经过了多次开发改造与再设计，最终达到了目前的水平。

《樱大战Ⅴ》特别访谈 1

广井王子谈新生的“樱花”

——《樱大战Ⅴ》的制作是从什么时候开始的呢？

广井：应该是在制作《樱大战3 巴黎在燃烧》的时候。当时在一次讨论续作的会议中决定要将舞台搬到纽约，距现在差不多有1年了。之后就派了专门的设定班组去纽约实地取材。当初期资料收集齐全后召集了主要制作人员讨论初步框架。

——为什么要将纽约定为新作的舞台呢？

广井：美国在我的思想中始终是一个“充满希望与理想的新兴国家”。在19世纪，大量的移民抱着“从零开始，创建新家园”的信念来到这片未开发的大陆。日本人正是被这种由人心中散发出的力量所吸引，纷纷效仿美国人那种“打破既成概念”的思维方式。而在学习的过程中又反过来对美国的文化、思想产生了一定的影响。日本的文化被世界最为熟知的就是武士道精神，而这也正是“樱大战系列”从始至终一直贯彻的精神。

▲“樱大战系列”的总制作人，结束了夏季的花组公演后，目前将注意力全部集中在《樱大战Ⅴ》上面。

——主角大河新次郎给人的感觉好像非常年幼……

广井：在很多外国人看来日本人都很矮小。大河在刚到美国的时候只有12岁，不过他现在可是已经19岁了。其实当初是受了某人的拜托才将角色的造型设计成现在这样的。作为海军少尉的大河新次郎初给人的感觉就是“怎么是个小孩子？”，可以说对他完全没有信赖感。但他与大神一样非常热血，是个朝着目标不断努力的人。

灵子甲胄STAR 大河机

◀与以往的大神机一样主色调采用白色，并以红色条纹作为装饰。所配备的武器同样为双刀，但与大神机不同的是两把刀的尺寸相差很大，看来大河应该不会使用两刀流了。整体感觉大河机与以往出现的灵子甲胄风格相近，不知在能力上是否有所改进。

灵子甲胄STAR 吉米妮机

▶吉米妮机所采用的基础色调与她本人服饰的颜色一样为橘红色。配备的巨型太刀不仅比大河机装备的普通刀大，也是目前“樱战系列”灵子甲胄所装备武器中长度最大的，从其背后搭载的两部大型灵子机关来看，吉米妮机的出力应该是“STAR系列”里最大的。

自由、希望、民主的国度

美国建国100周年的纪念、由法国赠送的像征自由、希望、民主的自由女神像。在这个和平的城市，究竟会有什么事情发生呢？

灵子甲胄STAR 赛希塔机

◀与其冷静稳重的性格相对应，采用漆黑色涂装的灵子甲胄赛希塔机显得十分强悍。可以看到在手甲部分配备了类似近身格斗兵器的装备。看来性格直率的赛希塔决定采用最直接最有效的攻击方式消灭敌人。

灵子甲胄STAR

里格丽塔机

◀里格丽塔的专用机采用草绿色涂装让人感觉非常清爽。应该是与驾驶者本人一样属于灵活型吧。两肩的装备很像能够展开的翅膀，莫非里格丽塔机是强调激动性与灵活性的空战型？

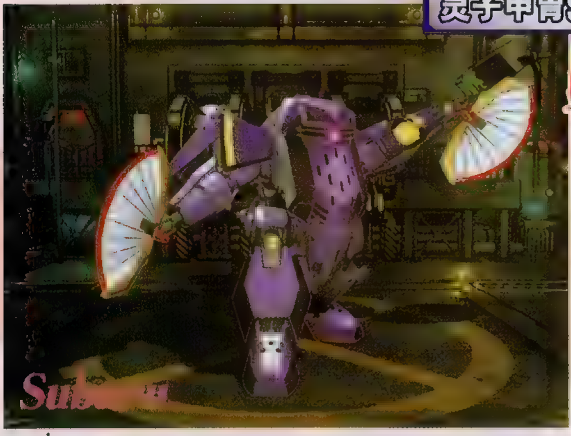
灵子甲胄STAR

戴娜机

▶戴娜机的机体颜色采用鲜亮的蓝色。两腕装备了注射器状的武器（？），有可能戴娜机在战斗中以援助回复为主。仔细观察可以看到在它的手指上停着鸟状机械，不知在实战中会起到什么作用。

灵子甲胄STAR

昴机



◀紫色的机体由拥有天才能力的昴驾驶。最大的特征是手里拿着的扇型装备，但目前为止用途不明。比起它在战场上用华丽的舞蹈击败敌人，到更愿意相信昴机属于后方支援设计型（织姬？）

《樱大战Ⅴ》特别访谈 4

赤崛悟讲述新角色&故事剧情

——首先能不能介绍一下公布了的角色？

赤崛：第一个当然是吉米妮。她在《樱大战Ⅴ EPISODE 0》也会登场，但是想更加了解她还是要玩《Ⅴ》才行。吉米妮最精彩的剧情都发生在《Ⅴ》中，而她的师傅也相当厉害（笑）。

——赛希塔和别人相比好像有一种另类的感觉。

赤崛：黑人＋美女。从图片中可能看的不太清楚，她的头发是扎起来的。而且不管穿什么样的衣服都那么酷。而且她在以前还经历过一些不为人知的事情。

——里格丽塔是活泼的角色？

赤崛：由于当初设计的里格丽塔完美得超乎了我们的想象，甚至需要修改其他角色才能与之相匹配。但是从个人价值观来看她还是比较特殊的，而且披风里面也有秘密……

——戴娜的性格是……

赤崛：她的性格与外貌一样，是个戴着眼睛的软弱又温柔的女孩子。制作人当中有很多她的FANS，我就是其中一个（笑）。

——昴好像是非常中性的角色，而且自身还存在很多的谜。

赤崛：昴是在制作过程中最难设计的一个角色。因为她是天才，所以什么事都能够靠她一个人来完成。昴的精神力已经超越了正常人类，而且经常用旁观者的角度看待事物。这种性格从她说话的口气就能看出来。

——其他角色？

赤崛：此外还有很多其他角色。比如说类似帝剧三姑娘、美露＆丝的角色。另外还存在着一个神秘人物，同样是游戏进行的关键。不过关于这个人的具体情况就等以后再透露吧。

——关于剧情方面呢？

赤崛：整体来说剧情和分支都要比3代多。之后还会公开战斗胜利后的惯例——"胜利的pose"，绝对会给FANS留下深刻印象。

——最应注意的地方？

赤崛：我想还是各角色的魅力。希望大家留意一下每个角色的生活方式和生活习惯。

赤崛悟

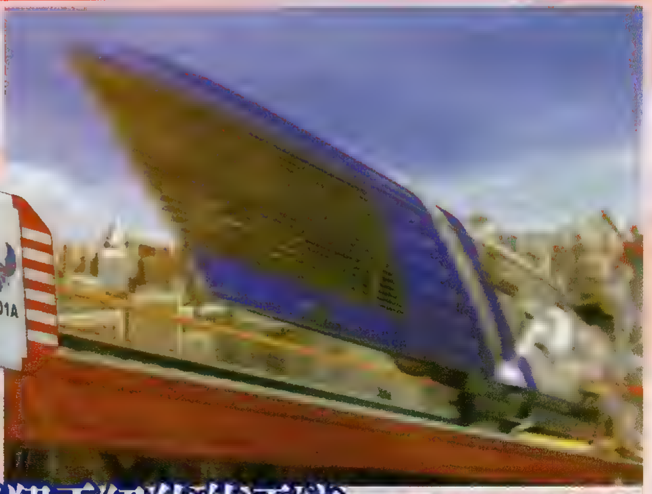
《樱大战Ⅴ》剧本制作人

▲与广井王子合作，制作游戏的主要情节，非常擅长在情节中塑造人物性格。

巨大战舰

AHAB

除了灵子甲胄STAR外，纽约华击团还配备了巨大战舰AHAB。虽然目前有关的设定与资料还没有公布，但应该与帝国华击团的翔鲸丸一样，担任STAR的运送与战斗援护任务。可以看出整体的设计风格参照了许多白鲸的特征。



翱翔于纽约的天空

即将冲上高空的战舰。从这张图可以了解到如此巨大的战舰是通过轨道发射升空的。

《樱大战V》的世界观＆系统

游戏的精髓LIPS系统依然存在！

▶作为系列最大的特色，LIPS系统仍然会在本作中出现。虽然看似比较简单，但玩家在限定时间内所做出的选择不仅会对角色间的好感度造成影响，同时还会出现一些特殊情节。

沿袭了系列一贯风格的游戏系统

正如图中所示，《樱大战Ｖ》游戏画面（AVG部分）与系列作品风格变化不大，并且会更频繁地出现大魄力的角色的身像。仍然会出现系列的特色系统"LIPS"，玩家需要在限制时间内选择合适的对话内容，增加角色间的好感度或发展剧情。

《樱大战Ｖ》特别访谈 3

田中公平谈《樱大战Ｖ》的音乐

——请您讲述一下关于《樱大战Ｖ》的音乐。

田中：广井先生对我说本作的舞台是纽约，所以音乐要以JAZZ系为主。对于当时来说JAZZ是一种很新鲜的音乐，所以之后还打算编排一个以JAZZ为主的舞台剧。

——那么目前音乐的制作情况如何呢？

田中：开场和结局音乐目前已经完成。开场主题歌"地上的战士"在8月25号已经公布，可能不少FANS都听过了吧？除此之外和《樱大战Ｖ EPISODE 0》同捆的"PREVIEW DISK"当中也收录该主题歌。要说的是完全版和试听版给人的印象有所不同，如果有机会的话把两首歌曲都听一下就能够有所体会了。

▲制作者＆声优

——主题歌《地上的战士》是一首什么感觉的歌曲呢？

田中：这次的纽约华击团星组的声优每个人都很适合自己所扮演的角色，而且帝都花组，巴黎花组的成员也唱得非常棒。虽然是5个人一起唱，但是声音齐得好像是一个人在唱。歌曲的最后还加入了"YEAH・YEAH"这样的台词，这也是为了强调美国风格而设计的。

——除了这些以外，其他歌曲目前还没有完成吗？

田中：目前正在制作每个角色的主题音乐，游戏的插曲和其他角色的歌曲，而内藏音源现在已经完成。整体来说本作的歌曲都是以美国风格为主，请各位玩家耐心等候。

田中公平

《樱大战Ｖ》作曲、音乐监督

▲几乎制作了与"樱战系列"相关的所有音乐，同样在其他游戏与动画中也有许多代表作。

《樱大战Ｖ》特别访谈 4

大场规胜讲述新系统的构建

——能不能以系统方面为中心讲述一下本作呢？从游戏画面看起来，移动方面好像变成了3D。

大场：确实是把纽约的街道完全以3D形式表现。因为不是RPG，所以并不能随便到达某处，但是从整体的印象来说可能不会感到受限制。"3代"的巴黎是以一张3D地图表示的，玩家可以选择想去的地方。而本作首先要选择地区，进入该地区后就会以3D形式来表现这一区域，然后玩家可以在3D场景中自由探索。虽然纽约本身并不是很大，但可以选择的地区很多，所以玩家不用担心活动场所过少。

——纽约华击团的根据地是在哪里？队员们生活在什么地方？

大场：本次的纽约华击团设定为在剧院里演歌剧，剧院的外形很有个性，相信看到的玩家都会有很深的印象。不同的是女孩子们都散住在纽约的各个地方而不是像系列一贯的设定同住在剧院里。

——战斗时纽约华击团从哪里出击？

大场：目前暂时是秘密（笑）。由于是秘密部队，当然不会从剧院出击。

——战斗同样是以灵子甲胄"STAR"为主吗？

大场：是的。而且本作的灵子甲胄"STAR"可以变形为空中战斗形态。因为纽约有很多高层建筑，如果能够飞行的话十分有利于攻击高处的敌人。整体来说好像变成了机器人动画的风格，变形的动作也设定得非常漂亮。

——最后向读者说一句话

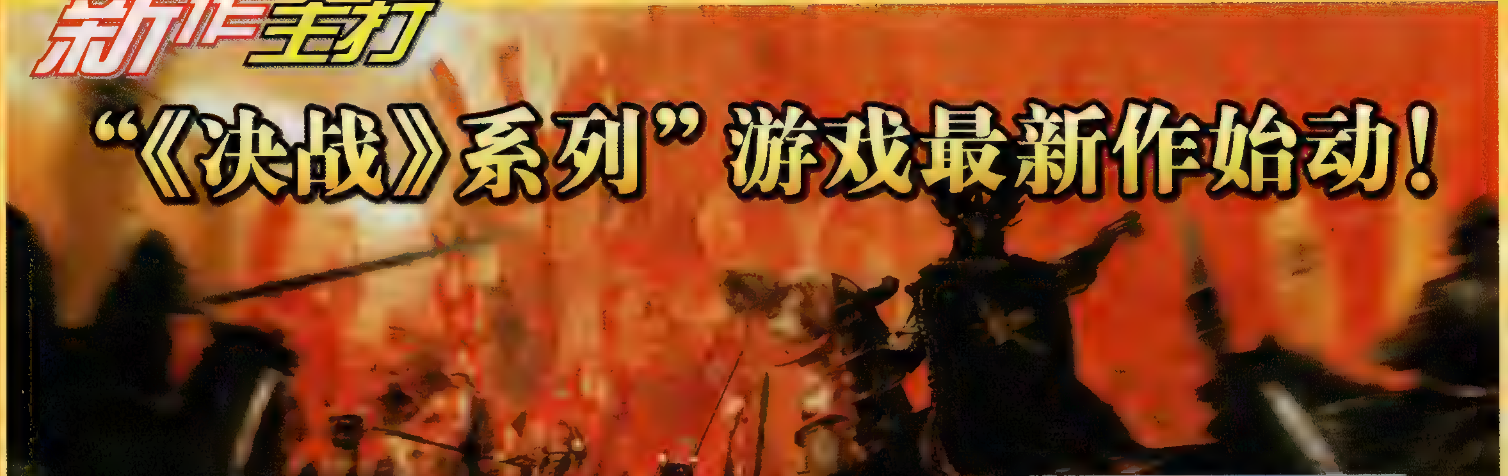
大场：首先大家可以先玩一下即将发售的《樱大战Ｖ EPISODE 0》，毕竟这两款游戏存在着一定的相连性。如果玩过"前传"的话，正篇会变得更加有趣。敬请期待《樱大战Ｖ 再见了，我所爱的人》。

大场规胜

《樱大战Ｖ》责任制做人

▲"樱战系列"开发组主要成员之一，可以说游戏的制作完成度全靠他来保障。

“《决战》系列”游戏最新作始动！



新作《决战III》的主角换成了日本战国时代的风云儿——织田信长。本作不仅沿袭系列一贯强调高度战略性的特点，而且加入了大量RPG游戏要素，注重了人物的成长。

驰骋战场 击溃敌兵

▲◀更偏向于动作游戏，充满魄力的合战。战场与登场的武将数将达到前作的2倍以上！

決戦III

PS2	KOEI	预定今冬发售	SLG
游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元	DVD-ROM

KOEI旗下著名战略游戏“《决战》系列”，继以关原为背景的《决战I》与以三国为背景的《决战II》后，今年冬季将会推出以日本战国为背景的最新作《决战III》。在新作中玩家将会扮演“第六天魔王”织田信长，以结束乱世、天下布武为目标，向今川、斋藤、武田、上杉等战国大名挑战。在与敌方交战的合战中，玩家可以根据战场实际情况即时向部队下达攻击、防御等指令。另外还可以将自己喜欢的武将任命为部队长，编成只属于自己的军团。本次就将向大家介绍合战中几个主要的新增要素。

织田信长

尾张小国出生的战国传奇人物。勇武与智略兼备，再加上其独特的个人魅力，聚拢了大量有能力的家臣，辅佐他从小国的大名，发展至拥有接近半个日本领地的霸者。但就在即将掌握天下实权的前夕，被家臣明智光秀背叛，横死于京都本能寺。

▲装备火药类兵器的铁甲船。最早意识到火枪重要性的织田信长将之充分利用于实战。

操作武将驰骋疆场

疾风斩

在混乱的战场上疾走！利用疾风斩的攻击速度和大范围的攻击判定，可以轻易撕开敌阵线或突破包围。

圆月斩

根据胜利条件或战况有时玩家将要以动作游戏的形式在战场上战斗。而圆月斩对敌骑兵有特效。

©2004 KOEI Co., Ltd.

来自尾张的英雄！

率领大军 夺取天下

通过这两张图可以看出在战斗中玩家可以同时控制复数部队参与作战。而军团间的配合与联携将是决定合战胜负的关键。

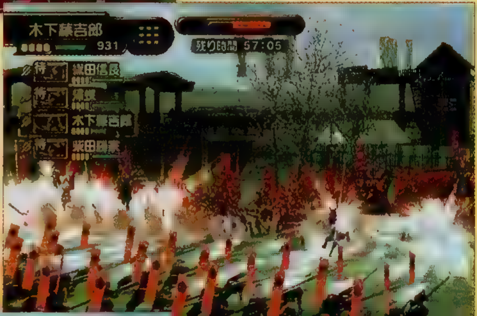
控制部队展开军团战

车轮阵

川中岛之战里上杉谦信曾经使用过的阵型。顾名思义此阵可以像车轮一样不停转动，对敌阵固定一点做持续进攻。由于可长时间保持进攻力度并能随时替换战力，因此最适合正面冲击敌阵。

枪衾

木下藤吉郎最得意的、堪称步兵最强攻击法的枪衾对骑兵有特效。一声令下，严阵以待的士兵同一时间向前方发动强袭，攻击力与破坏力可想而知。



骑马突袭

同属突袭战法的一种，充分利用了骑兵极高的机动力，在第一时间冲进敌阵打开突破口。但由于有许多战法能够克制骑兵，因此最好与己方军团联携进攻。

Point 1 新导入的武将成长要素

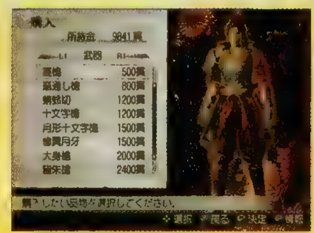
以往在“《决战》系列”作品中，各武将的能力在游戏开始时已经被固定。不过在《决战 III》中，则将会引入武将的成长育成要素。通过在战斗中积累经验，武将的各项能力会相应增加。

明智光秀

美浓斋藤家的家臣。织田家的名将，无论是谋略还是武力都是数一数二的。在“本能寺之乱”中，将主君织田信长打倒。

归蝶

美浓斋藤道三的女儿。后来由于两国结盟，而嫁给织田信长，可以说是政治婚姻的牺牲品。



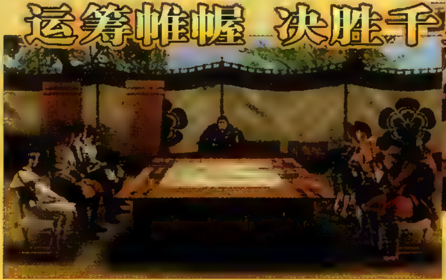
▲玩家能够得到的武器与防具数量将超过300种。角色造型随着装备而改变，能力更会随战斗而成长！

Point 2 更加强调故事性

除了以上介绍的新增元素之外，在《决战 III》中还收录了长达 2 个小时以上的剧情动画片段。战国历史上的主要事件均会由CG动画来表现，让玩家有一种看电影的感觉。另外游戏中登场的合战场地，也大幅增加至前作的2倍！当然各战役除了在地形上的分别外，还有相应的剧情事件。随着玩家在游戏中的选择，故事更会产生不同的发展！

▲▶发布命令、制定战略方针的主屋。从各武将的外型与服饰上基本能够推测出他们的个性。

运筹帷幄 决胜千里



◀▲合战前充满紧张感的作战会议。玩家不仅要在这里排兵布阵，更要听取武将的建议。

Shining Tears™

シャイニング・ティアーズ

标题的“光明之泪”，直译就是“辉煌的泪”的意思。会不会是准备了很多令人感动的故事呢？

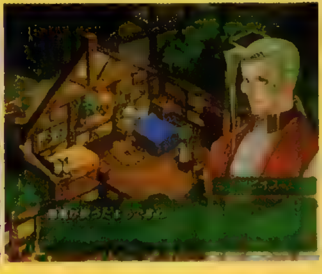
PS2	SEGA	2004年11月3日发售	ARPG
游戏人数1至2人	记忆容量未定	6800日元	DVD-ROM

皮奥斯 居留在勇者亭的医生

PROFILE		
	性别：男	身高：177cm
	体重：68kg	年龄：31岁

是一名居留在“唱歌的勇者亭”的医生。除了医学以外精通了很多事项，所以自然就坐上了军师的职位，而本人也对该职业比较满意。

军师的智谋会使战况大幅改变！



在游戏的开头部分中，皮奥斯拯救受到重伤的希恩。很适合戴眼镜又聪明的一位美形青年。

以往的“《光明》系列”都会出现帮助玩家想出策略的军师。在本作中担任军师职业的角色就是这位美形青年皮奥斯。从作战方面上会帮助玩家提出一些助言。

两个人VS大军！

推出了不少名作RPG的“《光明》系列”，该系列的制作人导入最先进技术，让“《光明》系列”重新起步，这就是《光明》计划。这次给大家介绍的《光明之泪》就是《光明》计划的第一款游戏！本次就介绍一下每一款系列中都要登场的军师，传说中的4勇者和佣兵骑士团的根据地，也就是游戏刚开始就会接触到的“唱歌的勇者亭”等内容。

选择同伴，两个人和敌方的大军战斗

传说中的4勇者会成为敌人？

曾经拯救世界的4名英雄。而据说敌军伦盖斯特帝国中部属其中两个人。到底能不能战胜他们呢？

妖魔军师 阿斯库雷

作为一名军略家，其名声流传的非常广泛，并且还率领着妖魔兵团。4勇者当中最适合做军师。

机械王子 伽拉哈德

伦盖斯特帝国的第二王子。是古代兵器的收集家，又是疯狂的科学家。

圣骑士 盖隆

虽然对本次的战争感到疑惑，但作为一名圣骑士团团长，他还是率领圣骑士团参加本次战争。

与多雷斯登指挥的真红之骑士团的战斗。不愧是“真红之骑士团”，穿的是一身红色铠甲。

重骑士 多雷斯登

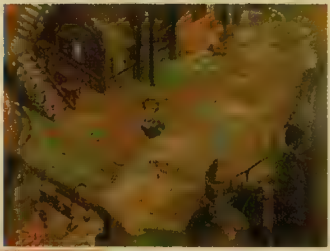
部属在真红之骑士团的巨汉重骑兵。主要率领以人类为主的帝国先遣军。

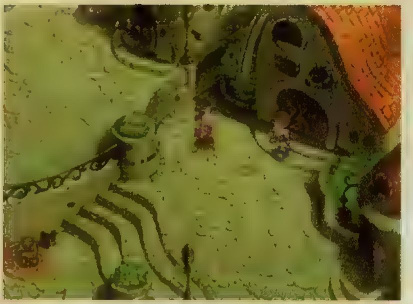
希恩的冒险从“唱歌的勇者亭”开始

游戏的基本流程

1. 跟住在城市的住民们交谈来获得情报，再调整装备。
2. 如果满足特定的条件就发生敌方进攻的情节。
3. 在“唱歌的勇者亭”地下的本阵里听取皮奥斯关于作战的说明。
4. 根据作战说明选择出阵的场所。
5. 选择一起战斗的伙伴，接着出击！
6. 战斗开始，根据军师皮奥斯说的作战方式，用尽一切的力量去战胜。
7. 战斗结束。又回到“唱歌的勇者亭”

故事以游击佣兵团的根据地“唱歌的勇者亭”为中心来发展。基本步骤就是先来到城镇收集情报，调整装备，然后到“唱歌的勇者亭”跟皮奥斯他们一起开作战会议，开始战斗。本次舞台的要塞城市西鲁蒂亚准备了各种设施，而且游戏开始就能够自由移动。战斗时玩家可以选择一名同伴来一起战斗。同伴有回复系的、有攻击系的，每个人的个性都很丰富。根据军师的助言，再研究敌人的特征和地形等各种要素，慎重选择一起作战的同伴。



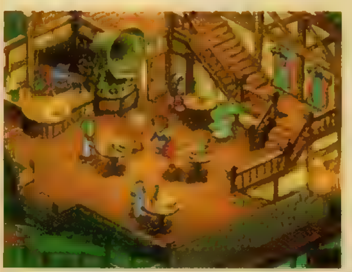


这就是新的《光明》!

不要听漏皮奥斯给提案的作战

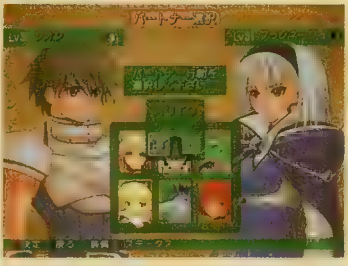
皮奥斯给希恩提议各种作战方案，要时时注意看他的提案。

“唱歌的勇者亭”是佣兵骑士团的根据地



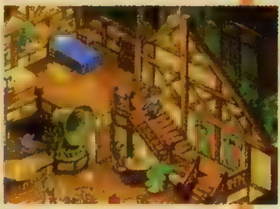
“唱歌的勇者亭”的感觉大概就是上图的感觉。虽然表面上是一家酒店，但是到了地下就能看到作战本部。

城塞都市西鲁蒂亚的酒店。作为故事展开的契引的游击佣兵骑士团根据地，希恩会经常到这里来。通常是团长波尔古经营的普通酒店，但是如果来到地下1楼，就能看见作战会议室。能听到皮奥斯的助言，选择下次要战斗的场地和一起战斗的同伴等关于战斗的所有准备都是在这里进行。从这些意义来讲，这里就是游戏中最核心的一个设施。首先要初步的介绍一下酒店的内部构造吧。



决定好出阵的战场后，继续选择同伴。每一个同伴的特性相差很大，所以根据不同的同伴，连战斗的方式都会变得完全不同。

还有二楼



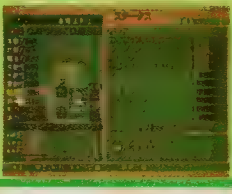
担任主题曲的是《新世纪福音战士》的鹭巢诗朗

今后预定发售的所有“《光明》系列”的主题曲都由担任《新世纪福音战士》，《不思议之海的蓝丽雅》的音乐和人气歌手MISIA的编导的鹭巢诗朗来负责。曾经参与过很多动画作品的音乐制作，这次他又会给我们带来什么样的惊喜呢？过去的“《光明》系列”的战斗片头等音乐也在当时感动过无数的玩家的心，而有一种预感这次也会出现不输给前作的动心的音乐。

强化哪一个技能？关于成长系统

和通常的A·RPG游戏一样，打败敌人就会获得经验值。

希恩和一起作战的同伴在战斗中打败敌人获得经验值，而经验值达到一定程度就会升级。升级后增加的状态点数和技能点数可以由玩家自由分配到各种项目。也就是说可以培养一名只属于自己的角色。



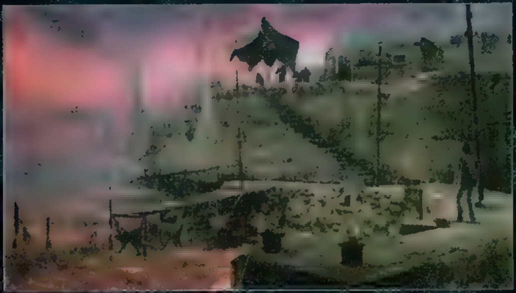
● SCEI ● 2005年发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.scei.co.jp/ ● DUAL SHOCK 2, 8M记忆卡

SIREN 2

从黑暗中苏醒过来的恐怖感觉……

去年SCEI推出的恐怖游戏《尸人》一度成为玩家们的话题，该作品以一座贫穷的乡村为舞台，在最常见的事物（人或物品）中散发出令人毛骨悚然的可怕感觉。而本次介绍的《尸人2》将会把这种感觉延续下去……新作的舞台是废墟般的无人岛——夜见岛，某天到访该处的旅游者，突然被卷入怪异的事件中，红色海洋、红色天空、尸人以及新登场的暗人……

序幕故事



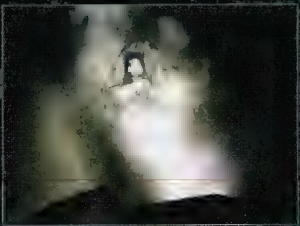
29年前，日本近海的孤岛——夜见岛是一处与外界隔绝的地方，随着时代的变迁，居民与建筑物的数目大幅度增加。在某日深夜零时零分，在原因不明的情况下海底电缆无故被折断，意外地导致"夜见岛"发生全面性的大停电，其后岛上的所有居民竟然在一夜间消失得无影无踪……

到了现在，不少人也曾到访这座荒废小岛，于某日深夜的零时零分，红色大海的远方传来汽笛声音，就在这时，本来在29年前消失的居民再次出现，然而他们却变成可怕与凶残的异形……

超越尸人的"暗人"

本次新作里将出现一种与尸人完全不同的敌人——暗人，他们拥有超越人类的智慧及能力，随时向到访夜见岛的人们施以袭击。暗人唯一的弱点是怕光，因此为求保住生命就必须好好利用它的这种弱点。

由于惧怕光线，所以暗人大多数躲藏在阴暗的位置，等待机会向主人公发动攻击。



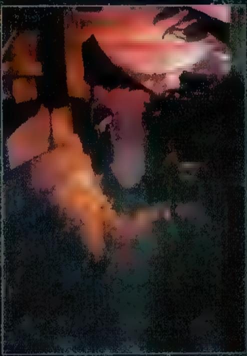
某些情况下可以用光线把暗人杀死，换句话说枪或其他武器的作用不大。

灯塔是发出强光的最佳场所，但是游戏中若要进入该处并不容易。

舞台是无人岛

位于日本近海的小岛"夜见岛"，曾经是繁荣的采矿场所，然而随着资源的枯竭，小岛的经济也逐渐衰退下来。29年前仅存的居民突然在一夜间失踪，使这里成为了废墟般的荒岛。

曾经非常繁荣的夜见岛，现在只是一处无人居住的废墟。



新作中大海、天空全变成赤红色。

岛上设立了多种娱乐设施，而图中的游乐场就是其中之一

视界的进化

前作里透过"幻视"可以看到尸人所见的事物，新作中不但保留了这个独特系统，而且还经过了大幅度的修改。其中还包括更富有个性的新要素，例如根据不同使用者所产生的"幻视"效果会有差异，有些角色能够看到过去发生的事情。此外，本次主角可以转移到各种"动物"的视点上，这从某种程度上讲，方便了进行调查行动。

向小狗使用幻视能力透过它的视点来进行特别的调查行动

行动的自由度

以目前公开的资料所知，能够操纵的角色包括一名自卫队员，玩家除了运用其本身独特的能力之外，还可以自由选用各种各样的武器来攻击敌人。鉴于游戏里出现的交通工具，它们不再单纯只是一种移动位置的工具，遇上危急时还可能成为脱险的关键道具。

交通工具最基本的用途是移动位置……

登场人物各自拥有不同的能力，自卫队员是逃生的能手。

尸人2

Text:MINAMOTO Design:MW

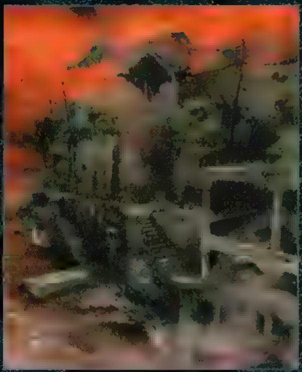
外山圭一郎独家访谈

外山圭一郎

《尸人 2》制作人

> 玩得越久，疑惑越多的《尸人》世界。为了想了解这些疑惑点，本次我们专访了制作人外山圭一郎先生。当时他正在拍摄现场指导负责动态捕捉的工作人员。虽然还在工作中，但为了解答玩家们的疑惑点，他立刻答应接受访问。

与前作不同的场地和登场角色



——听说本作的故事舞台是无人岛，和前作的羽生蛇村完全是两个不同的地方。那么在情节方面会有什么样的联系呢？

外山：在制作《尸人》的时候就打算制作一款完整的作品，而实际上我们也做到了这一点，所以《尸人》不会存在故事情节方面的续作。只是本作与前作的世界观相对比，有着一些共同点，但从故事情节方面来看完全是不同的一款游戏。或许登场的敌人种类稍微和前作有些类似，但登场角色和前作相比则是全新的。

——时代大概设定在什么时代？

外山：为了想和真实世界同步，所以时代就设定为本作的发售预定期——2005 年。

——夜见岛有什么样的特色？

外山：夜见岛有一种独有的风俗。只是本作并不像前作那样频繁地出现宗教观的东西，或许有很多玩家还没有接触过前作，所以本作并没有把前作的那些要素引入到本作中。本作中的风俗可以理解成相当于“岛的传承”（历代相传的规矩）之类的东西。

岛的内部有各种各样的设施

——看到岛上有游乐场，游戏中能不能使用里面的各种娱乐设施呢？

外山：不行。游乐场里面的各种娱乐设施都是以前的住民在岛上生活的时候建造的，现在已经完全荒废了，所以现在无法使用游乐场内的设施。

——那么除了娱乐场以外，应该还有很多其他的建筑物吧？

外山：是的。夜见岛是一座离岛。由于相对靠海的地方比较多，所以利用大海来做主题的建筑物也很多。还有渔村，曾经繁荣过的矿山，所以还存在着采掘场。另外，岛的中心有一座很高的铁塔，这座高塔会成为与故事情节相关的一个重要的建筑物。因为位于岛中心的高台上面，所以可以在岛上的很多地方都能够看得到它，从高塔上面也可以看到整个岛上几乎所有的地方，但会涉及到什么样的情节暂时还不能说。此外，我们还打算加入大型的座礁船（搁浅的船）。

——能进入船里面吗？

外山：当然可以。座礁船有着和前作的学校那样的“封闭空间”的含义。在这里能感受到被关起来时的恐惧感。在没有出口的座礁船中遭遇敌人袭击，能使玩家感受到陆地上体验不到的恐怖。

新登场的敌人“暗人”是怎样的？

——暗人和红色的水有什么关系吗？

外山：嗯……这次除了红色的水以外还有红色的光，但其含义和前作相比有所不同，尸人也同样和前作里的有所不同。从某种意义上来说，本作可以看作一款完全重新制作的游戏。

——那就是说本作中有新登场的尸人？

外山：是的。这次除了剧情方面的独立外，玩游戏时候的感觉也和前作相比有着很大差别。尸人本身作为敌人登场，而除了尸人以外，作为第三者，还会有“暗人”登场。

——尸人和暗人是同伙吗？目的也是一样的吗？

外山：它们两者之间并不是协力关系，目的也并不是完全相同的，而是有一些共同性。而暗人并不是尸人的加强版，进化的起源点是一样的，但是中途有了分支，分别进化成尸人或暗人这两种不同的形态。可在某些地方还是能看到共同点，比如说两者都可以使用武器来袭击玩家等。在进行游戏的过程中，玩家会逐渐分辨出这两者的不同之处。

——那两者是敌对的关系吗？

外山：两者之间的关系的确并不是很好。暗人也有很多不同的种类，到了游戏后期的话会有强力的暗人出现，外观和尸人相比也完全不同。

打倒暗人的方法是什么？

——介绍中说暗人的弱点是光，如果它们被光照射到的话会有什么样的结果呢？

外山：暗人被光照射的话就会受伤，甚至还会死掉，所以光是本作中比较重要的因素之一。暗人会尽量避免光的照射，但反过来说，没有光的情况下暗人比尸人强很多，打败它们的几率非常小。

——暗人会复活吗？

外山：你的意思是说暗人会不会像尸人那样是不死身，是这样吧？这个嘛——只能根据情况而定吧。具体的内容要再过一段时间才会公开（笑）。虽然大部分暗人的弱点是光，但是其中有一部分暗人却具备了对光的免疫力，这种暗人只靠光的照射是杀不死的。如果街道上有光源，这样有些地方暗人是走不过去的，但是他们懂得利用某种方法来破坏光源，这样就能够通过有光源的街道，这是目前打算加入的一个要素之一。

再次进化的幻视

——[illegible]——幻视（视界截取）在本作中还存在吗？

外山：当然存在了，但是本作中的幻视和前作相比，其内容上有很大的变化。前作中虽然有很多角色可以操纵，但实质上角色之间的最大区别就是能否使用武器。而本作中进一步强调了角色的个性，角色之间也存在各种差别，幻视就是其中一个要素。另外根据不同的角色，幻视的能力也不同。本作还加入了某些角色独有的特殊幻视能力，而有些角色就是靠特殊幻视能力过关的。和前作相比，每个角色的特征都将显得更加突出。

——特殊幻视能力？比如说呢？

外山：比如说……就是类似幻觉的东西吧。有些特定角色使用幻觉后能看到与现实世界完全不同的另一个世界中的影像。

——本作好像还能幻视动物的视界，那么还有没有其他动物的视界可以幻视呢？

外山：前作中对动物的描写只有影像中出现的狗，但本作内会在很多地方都能看到动物的存在。比如说到了海岸就能看到海鸥，也许道路上还有猫。但是如果能把每一只动物都可以幻视的话，在数量上会出现问题，所以能幻视的动物数量还是有限的。

行动的自由度大幅增加

——这次公开的自卫队员能不能操纵呢？

外山：可以操纵。能够利用自卫队员的生存能力做出特殊的攻击或行动。但是本作整体来说并不是强调动作要素的游戏，所以像自卫队员那样攻击性较强的角色，整体能力还是很有限的。

——自卫队员的形象和前作的尸人很像，所以第一眼看还以为他是尸人呢。

外山：（笑）但是既然已成为玩家可以操纵的角色，或许他也会变成尸人啊。

——他手里拿的枪看起来很厉害啊。

外山：现实中，自卫队员拿的枪在游戏中都会出现。本作还想加入可以自由选择武器的系统，或从敌人身上抢来武器等新要素。

——敌人的武器都能抢过来？

外山：因为前作发售以后，提出这方面意见的玩家比较多，所以就——（笑）。但是，既然加入这样的要素，敌人也肯定会强很多。

——原来如此。还有刚才好像看到了车的图片，那么汽车也是游戏中的要素吧？

外山：是的。本作中可以乘坐汽车，而且汽车并不只是一个交通工具，利用汽车还能做出一些特殊的动作。比如说在落差比较大的平台旁边停车，就利用车的高度爬到高台上，而车灯也是对付暗人的强力光源。

——本作中还能带着同行者走路吗？

外山：可以。除了像前作那样保护同行者以外，还能够与同行者齐心协力击败敌人。有时候会带着比自己操纵的角色更强力的人物，在这种情况下，就有可能是被他保护着过关。

——很有趣的设计啊，谢谢外山先生接受我们的访问。

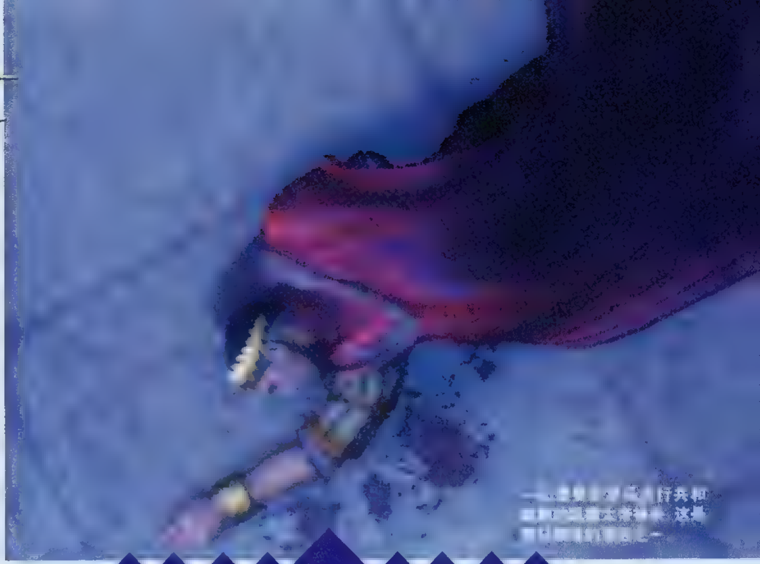
●SCEI ●2005 年发售预定 ●AVG ●1 人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.scei.co.jp/ ●DUAL SHOCK 2，8M 记忆卡

尸人 2

Text：MINAMOTO Design：MW

SHADOW OF ROME

日本版发售决定!



曾在今年E3中展出的《罗马谜影》终于宣布将在日本发售了！本次笔者便再一次为大家介绍这款作品，包括基本系统及主要角色。

●CAPCOM ●发售日未定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●价格未定 ●http://www.capcom.co.jp/ ●对应周边未定

Text: Dr Game Design: MW

© CAPCOM CO.,LTD.（图为开发中画面）

揭开凯撒被刺之谜

故事发生在古罗马帝国，公元48年，发生了历史上著名的尤利乌斯·凯撒大帝被暗杀的事件，而玩家就是要在这样的时代背景下扮演两名主角——阿格里帕和奥克塔维厄斯，凭借阿格里帕的力量和奥克塔维厄斯的智慧，解开凯撒大帝暗杀事件背后的秘密。

充满迫力的CG开场片段，显示出当时的罗马国势之强！

擅长剑术及各种角斗技的阿格里帕是力量型的角色。

利用头脑和敏捷的身手进行调查是奥克塔维厄斯的强项。

两名主角背景公开!

因得到凯撒大帝赏识其剑术及军事才能，而被提拔成为凯撒外甥奥克塔维厄斯的左右手，但在凯撒大帝暗杀事件中其父乌斯里斯成为疑凶而被监禁，阿格里帕也因被追捕而成为逃犯，可是由于他坚信父亲是无辜的，于是便偷偷返回罗马，寻找证据为父亲洗脱嫌疑。

阿格里帕能夺取敌人的武器作为己用，甚至拾起大石头攻击敌人。

除了罗马市内之外，不同地方都会成为战场！

与奥克塔维厄斯[illegible]冒险，解开凯撒被杀之谜

必要时还要变换成为其他人的样子来掩人耳目。

在行动时要切记隐藏行踪。

成功潜入建筑物内的话，可能会取得重要情报。

与历史上罗马首名皇帝同名，但是在游戏中只是一个默默无闻的青年，性格极富魅力，甚至可以轻易地笼络人心。由于感到凯撒被杀一事确有可疑之处，故此为了找出真相而四出调查，他可利用其特殊能力来探听情报或调查建筑物的构造，甚至通过"移容术"进行潜伏行动。

开发者稻船敬二直击访问!

由世界著名的游戏制作人稻船敬二（以下稻船）先生制作的《罗马谜影》是一款充满了美式风格的游戏作品，在美国方面已经取得了很不错的回应。至于日本版则刚刚决定会在日本发售，为了解开《罗马谜影》的谜团，我们本次请来了稻船敬二先生接受访问。

稻船敬二

游戏生产厂商CAPCOM的制作人员，是多款著名游戏的监督。他的代表作有"《洛克人X》系列"及"《鬼武者》系列"。

选择美式风格的原因

记：请您为大家说明一下，为何会制作一款美式风格的游戏?

稻船：曾几何时，我们感觉到美国的游戏将会给日本游戏业界带来威胁，于是日本游戏业界的制作人员便打算制作出一些适合海外市场的游戏，希望借此来与之抗衡。以前我们制作的游戏并非是从海外市场的需求角度出发，只是仅仅以面向日本市场为基础，但最后却连海外市场也接受了。

记：的确是这样啊。

稻船：虽然这只不过是偶然现象，但令我们想到是否能够制作出一些能令海外市场完全接受的游戏呢？因此我们便开始尝试向这方面发起挑战。而事实上，太约在4年前我们就已开始筹备两款试作游戏。

记：真是令人大吃一惊呢！

稻船：我们希望凭借这两款根据海外玩家的需求来制作的试作游戏，进一步地探索美式风格游戏的方向性。

记：原来如此。

稻船：这两款作品的其中一个是以古代罗马为舞台的游戏，另一个则是以第二次世界大战为背景的《钢铁的荣誉》。这两款游戏各有其优点，其后我们将这款游戏带到美国和欧洲进行推广工作，当然在日本方面也有。集合了营业部和宣传部的意见后，我们决定选取这两款试作游戏的中间点，选择制作《罗马谜影》这样的游戏。其后，我们决意撇开日式游戏风格，甚至于抱着不在日本发售的姿态开始进行制作。《罗马谜影》是舍弃了日式风格而制作出来的游戏，就连游戏名称也是由外国人决定的。

记：这样说来，我也听说过这是由外国人制作的游戏呢。

稻船：还有，《罗马谜影》会在美国先行发售，连同各种宣传活动也是先从美国开始，我们正在尝试各式各样的挑战。

记：原来如此。这款游戏在任何一方面都是CAPCOM作品中的特殊例子，无论制作方法也好、售卖方式也好，都是首次全面向海外市场发起挑战。

稻船：没错，这是一次很大的挑战。但无论成功或是失败，这种制作方法都将会成为CAPCOM里稻船制作新游戏的手段。

两种不同的游戏性能够融合的理由

记：本次将剑术类动作与潜入冒险这两种完全不同的游戏要素融合在一起，是否在最初制作游戏时已经这样考虑了呢?

稻船：在开始时，我们是考虑制作一款以角斗士为题材的游戏，但又不想仅仅是进行对战格斗。可是没有纯粹的战斗也是不行的，当然作战还必须拥有目的，因此故事部分的设计绝不能缺少。不过身为一位角斗士，总不能一边战斗一边解谜，于是我们便想出在"外"进行解谜，在"内"则以力量取胜。在这两种不同的要素中取得平衡，相信会更加有趣。

记：原来是这样。两名主角所做的事情明显不同，但操作方式却要制作得没有太大的差异。与之相反，他们的目的看来又像是一致的，目标是解开凯撒被暗杀之谜。

稻船：是啊！其实这款游戏的故事内容比大家想像中的更为丰富。

由两位主角编织出动人的故事

记：关于主角的事情，我想再多了解一点。阿格里帕能够使用什么样的武器?

稻船：能够使用各种各样的武器。

记：能够自由地选择武器吗?

稻船：在斗技场里，角斗士们能够夺取或者拾到武器。《罗马谜影》并不是一款仅仅以打倒敌人为目标的游戏，角斗士们还可以使用很多珍贵武器作战。

记：目的是为了令观众看得如痴如醉吗?

稻船：没有错，毕竟斗技场的周围都坐着观众。

记：奥克塔维厄斯又如何呢?

稻船：当上次我被问到"奥克塔维厄斯处于什么位置？"，我的答案是"拼图"。这就好像《鬼武者》中的数字拼图一样，当数字不同时，就要从头开始。奥克塔维厄斯的目的就是找出正确的答案，当然答案其实有好几个，有时他的故事部分甚至比阿格里帕更多。

记：看来这两人的关系是在相互推进剧情的发展，在主线故事部分应该也有相当密切的关系吧！这个部分实在令人十分关注，而他们之间的关系相信也是耐人寻味的。

稻船：绝对不会让玩家感到沉闷，玩家上手之后一定会玩到最后的，我拥有这方面的自信。游戏中加入了大量古代罗马帝国的特色，在进行游戏的过程中，玩家定会觉得自己身在罗马帝国中，亲自参与战斗及四处探索。我的意思是《罗马谜影》将会成为一款融合了故事、动作和冒险三大要素的作品。一定能够使喜欢上日式游戏，但又想享受到美式风格游戏的人们感受到快乐，尤其是那些游戏迷们。另外，日版内将会有一些美版中没有的新要素，关于这方面日后会再为大家介绍。

记：对于这款融合了日本和美国两方面游戏特色的新类型游戏，我有一种预感，当我能够玩到这款游戏时，一定会感到十分快乐。

稻船：我也很希望这款游戏能带给大家新的乐趣，本次我们制作的游戏内容是最好的，如果不能让玩家感到快乐，无论游戏看起来多么精彩也是失败的。

●CAPCOM●发售日未定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/●对应周边未定

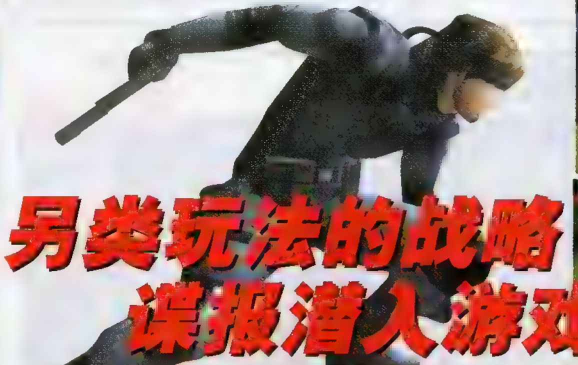
罗马谜影

Text Dr.Game Design MW

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan(图为开发中画面)

METAL GEAR AC!D

另类玩法的战略谍报潜入游戏

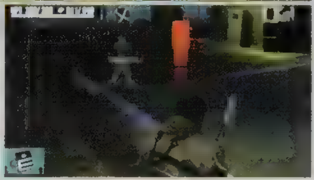


●KONAMI●SLG●发售日未定●1人玩●价格未定●UMD
●记忆容量未定●http://www.konamijpn.com/

当SCE在E3正式公开手掌游戏机PSP时，最受玩家期待的作品相信非KONAMI开发的《潜龙谍影ACID》莫属了，因为这是人气系列的最新原创作品，不过有关该游戏玩法厂商却一直没有公开，时至今日，厂商终于揭开了其神秘的面纱！

不是动作而是卡片游戏

"《MGS》系列"一直以动作游戏类型挂帅，然而本次的PSP版本却一改以往的形式，变成一款运用卡片来玩的模拟游戏，虽然有关该游戏的系统还没有正式公布，但是从已公开的画面中也可预测到其大概内容。



本作变成用卡片来玩的SLG。

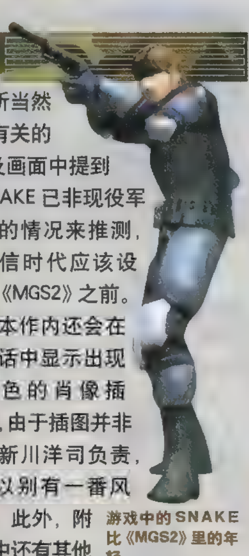
《MGSA》将会采取任务制，开始时会有任务提示，说明该任务的完成条件，完成任务之后就会继续发展故事。基本上，游戏中的行动像是在下棋，而到达某些特定的地方就需要使用手上的卡片来展开行动，至于行动时是采取即时制还是回合制则还不清楚。而完成任务后是否会获得新卡片作为报酬呢？

游戏采取任务制。

行动时有点像在下棋。

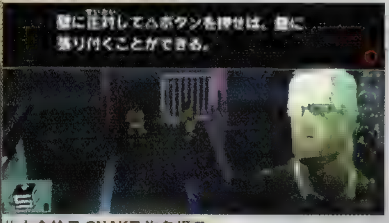
登场角色

游戏故事当然也是全新创作的，而主角理所当然地是大家所熟悉的SOLID SNAKE。可惜现阶段有关的故事内容仍未公开，不过从SNAKE的服饰，以及画面中提到SNAKE已非现役军人的情况来推测，相信时代应该设在《MGS2》之前。而本作内还会在对话中显示出现角色的肖像插图，由于插图并非由新川洋司负责，所以别有一番风味。此外，附图中还有其他从未见过的角色出现，包括一位向SNAKE说明情况的穿西装的男子，以及在任务中相遇的女性角色。



游戏中的SNAKE比《MGS2》里的年轻。

说话时会显示出角色插图



此人会给予SNAKE许多提示。

看来可以由玩家来控制她。

她会是故事的女主角吗？

基本画面说明

a)体力计：SNAKE的体力数值，旁边则有像卡片的符号，内容未明

b)选择中的卡片：会详细显示该卡片的详情资料

c)备用卡片：显示玩家的卡片组，玩家选择的卡会稍微凸出来，而卡片的右上角数字是否代表着消费数值呢？

d)装备品：这个应该是SNAKE身上携带的装备，最多能装备9种，除了武器及防具外，不知可否装备角色卡呢？

部分已公开的卡片

目前资料中已公开了游戏中的10种卡片，它们主要分为五种类型，分别动作(ACTION)、角色(CHARACTER)、道具(ITEM)、支援(SUPPORT)和武器(WEAPON)，各有不同的效果。其中发动角色卡更有令人意想不到的效果，例如使用上校ROY CAMBELL可请对方进行空对地轰炸支援，将敌人一扫而光。

发动上校角色卡。

进行空对地轰炸。

HEAD SHOT

合金装备 RAY

ROY CAMBELL

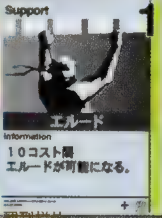
忍者

MERYL

军粮

防护装甲

纸皮箱



翻到栏外

SOCOM

潜龙谍影ACID
Text：电玩太郎 Design：Kennie

与一直以来"《潜龙谍影》系列"的风格有着很大差别的游戏《潜龙谍影 ACID》，相信其制作方针就与正统系列有所不同，现在就让玩家看看制作人员创作这款游戏的心得吧。参与这次访谈的是《潜龙谍影》的LINE PRODUCER（主线设计者）日井雅宏，以及DIRECTOR（监督）野尻真太。

日井＝日井雅宏　野尻＝野尻真太

METAL GEAR ACID

© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan（图为开发中画面）

●KONAMI●SLG●发售日未定●1人玩●价格未定●UMD
●记忆容量未定●http://www.konamijpn.com/

制作人员笑谈《ACID》的新与旧

——当知道新的《潜龙谍影》作品是在PSP上推出之时，第一个反应是什么呢？

日井　当初知道会在PSP之上推出《潜龙谍影》的时候，便想着要制作一款和以往系列完全不同的游戏，因为这是在新的硬件平台上开发出的新游戏。相信我们会利用以往制作"《潜龙谍影》系列"积累起来的经验制作开发出新的游戏。

野尻　由于这是在高性能的手掌游戏机上推出的游戏，所以我们也希望可以加入一些在掌机之中出现的元素。

——小岛秀夫对这款游戏有什么样的要求吗？

日井　没有，小岛先生对这款新游戏没有什么特别的要求，他只是说："只要是与《ACID》有关便可以了"。

野尻　《ACID》是一款可以自由制作的游戏作品。卡片方面的要素也是一样的，我们会与其他制作人商讨之后，再决定游戏的规则。实际上我们会先制作实际卡片供大家使用，之后在大家先行试玩的基础上才制订出规则（笑）。

——刚才所说的卡片，已经定下了具体的游戏规则吗？

日井　……

野尻　……

——二人均是沉默地笑着。

日井　其实现在仍不能发表太多有关该游戏的详细内容，系列老玩家从游戏画面里的卡片素材图中，应该已经可以找到一点提示了吧，还请大家要密切留意日后的新情报啊。

——COST（行动消费）、卡片形式的ICON，都隐藏着很多的东西。那是不是说游戏内要在有限的COST（行动消费）之中，使用有限的卡片呢？

日井　嗯。这不就是必要的COST（行动消费）吗？

野尻　嗯。你也设想得非常周到呢（笑）！

——那么，在人物卡之中，会有"雷电"、"奥塞罗特"等卡出现吗？

日井　啊……想不到你可以像到那么深一层的东西呢。

——你们两个人也真会守口如瓶啊（笑）。那么，还是问问其他的方面的要素吧。《ACID》之中，会像以往的"《潜龙谍影》系列"一样，在对话时会有人物的大头画面出现吗？

日井　会有的，这也是新的要素之一。

——为何会使用这种方法呢？

野尻　当然因为这是掌机游戏呢！比如在玩游戏时不方便发出声音，又或者是不能够使用耳机来进行游戏的时候，那么玩家便只有利用自己的肉眼来判断是谁在说话了。

——原来如此，那么角色画像的绘制方面，仍是由新川洋司先生负责的吗？

日井　这个你一定要留意今后我们公布的新消息了（笑）。

——又是这样的回答啊（笑），那么创作这些画像的又会是什么人呢？

野尻　看过这些画像的人也未必可以猜到呢，请大家好好的想像一下吧（笑）。到适当的时机，我们便会正式发表。

——明白。那么《潜龙谍影 ACID》是否会在东京游戏展上正式全面公开呢？

日井　直至目前为止仍未决定是否会出展，但是，我想会有很多玩家希望可以亲身体验一下《潜龙谍影 ACID》这款游戏呢。

野尻　在游戏展之中，将会展出的是《潜龙谍影3 食蛇者》，相信玩家在玩过之后会发觉那是一款相当有趣的游戏，而《ACID》也绝不会比《潜龙谍影3 食蛇者》逊色，请大家密切留意。

《METAL GEAR》之父
小岛秀夫论尽《潜龙谍影 ACID》

《MATAL GEAR ACID》并不是《MATAL GEAR SOLID》，因为《潜龙谍影 ACID》是向具有全新设计构思的机种PSP献礼的第一款游戏作品，PSP被称为21世纪的WALKMAN，相信它将会是次世代的"时尚玩意"。《潜龙谍影 ACID》是呼应这个时代的游戏作品，《潜龙谍影 ACID》是以"《潜龙谍影》系列"为基本而开发的游戏，使用相同的系统，但却不是同一类型的游戏。

以音乐而言，就好像"ACID TECHO"和"ACID JUDGE"一样，是从正统的"《潜龙谍影》系列"之中衍生出来的新游戏类型。我们是称之为《ACID METAL》的。当然，负责音乐演奏的是和"《潜龙谍影》系列"的完全不同。

《潜龙谍影ACID》的提案是采用年轻的游戏制作人员，并以年轻玩家为对象的游戏。从这方面来说，这是《潜龙谍影》，是新的《ACID METAL》。

日井雅宏

曾参与SLG游戏《RING OF RED》的制作，在《我们的太阳》之中担当LINE PRODUCER一职。

野尻真太

主要参与GB版《潜龙谍影GB》及《我们的太阳》等掌机游戏的制作工作。

潜龙谍影ACID
Text：赤目黑龙 Design：Kennie

● SCE ● 预定10月发售 ● RPG ● 1人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量 656KB ● 5800日元

© Sony Computer Entertainment Inc.

我が竜を見よ™
PRIDE OF THE DRAGON PEACE

游戏发生于一个充满科幻味的舞台，并包含了RPG及育成元素的系统，更请来了《天外魔境II》的创作人——田省治先生负责制作，完全跳出了老式RPG游戏的框框。主角要控制龙族消灭那些失控的精灵，冒险内容的自由度相当之高，在战斗中还要利用不同的饲料，让战龙不断进化，并引发出它们最强的能力。

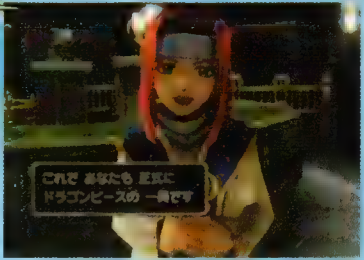
无限的可能，引发龙使者的潜在力量

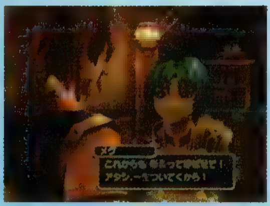
精灵退治——环绕在神圣小岛周围，各地均不断受到精灵的破坏，玩家与龙族合力将它们全部铲除。

将精灵消灭后可获得饲料，并能让龙族成长，从而得到新的力量。

龙之物语正式展开

故事舞台发生于一个充满精灵的世界，它们对世界做出的贡献，令人类一直视它们为最好的同伴。但突如其来的异变，使精灵们完全失控，并不断地破坏世界的安宁。正当人类感到绝望之际，人称“DRAGON PEACE”的“龙使者”突然现身，他们操纵强大的龙族与精灵对抗，让世界露出一线曙光，而新的龙使者也正式诞生了！





外表可爱
却性格倔强的少女

美古（CV：高山南）
不断地在龙使者的考验中落选，但却成为主角的同伴，是否高估了她的实力呢？

拯救世界，
为人类和平而努力的龙使者

主角（CV：石川静）
世界受到精灵不断地破坏，驾驭着龙出战的勇敢少年。

神圣小岛的神官

美尤娜（CV：井上久喜子）
位居神圣小岛内神殿的女神官，拥有与龙族沟通的能力，为人慈爱、善良。

两种不同的卡片，……

在游戏中，拥有两种分别为“龙之卡”及“精灵之卡”的卡片，两种卡片都可拥有攻击及辅助的功效，冒险时持有适合不同效果的卡片，可让战斗变得更为有利。

与同伴合作，为收拾精灵而战斗！

在游戏的战斗中，主角可配合其他的同伴（多数是NPC）出战，虽然在战斗时玩家可向龙族发出命令，不过龙族毕竟并非按照自己的意愿出战，有时龙族会违反命令，所以教育龙族学习运用战术也是游戏的重点。

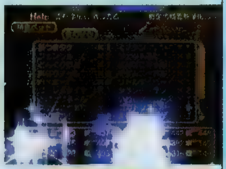
可与同伴一起使用不同的连续及合体攻击。

令龙族成长，获得全新力量

游戏最大的特点，除了自由度极高的故事外，培育龙族并引发它们更强的力量也是游戏卖点之一。在育成部分可以简单地分为三个主要环节，其中包括了不少隐藏要素，而且还可利用记录与朋友对战，令游戏变得更加耐玩。

Ⅰ 进餐

最基本的使龙族能力提升的方法，就是将消灭了的精灵作为粮食，而每种粮食可提升的能力都会有所不同，不过这都要根据龙族本身的喜好让它们吸取不同的粮食，从而令龙族变得更强。



Ⅱ 变身

龙族成长到一定阶段后，便可开始特殊进化，变身后的能力、外貌都会与之前的完全不同，如变身后拥有飞行之翼，在移动及速度上可得到大幅度提升，不过如何决定龙族的进化变身，粮食的配合也是非常重要的。

变身多次后的龙的外形会有很大变化。

Ⅲ 转生

当龙族成长到最终阶段之后，其能力便不能再提升了，但由于战斗并不会因此停下来，所以游戏系统中加入了“转生”的功能。当转生后，龙族会再次返回幼年时期，不过其能力及特殊技能是否会得到继承却是未知数，相信这会是游戏的关键之处。

转生后的龙会重返幼年时期，从而让玩家培育出更强的龙。

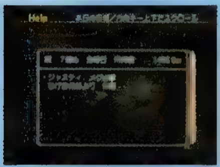
Text：金鱼 Design：siulau　看我的龙

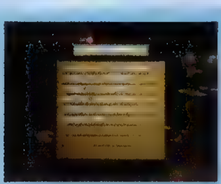
●SCE●预定 10月发售●RPG●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量 656KB●5800 日元

看我的龙

主人公的据点

成为“龙使者”之后，主人公被安排入住“精灵之岛”上被称为“HOUSE HEAVEN”的宿舍，其实该房间本来叫做“SEVEN”，意思是第七号的房间。主人公在这里不但认识到更多的新朋友，而且还得到了从各方面而来的支援。另外，从全国各处也有许多信函寄到“HOUSE HEAVEN”，大多数是小孩们给予的鼓励。


把每天发生的事情写入日记，有助于随时查阅。

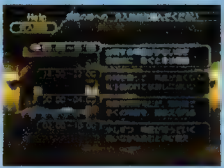

小孩们认为龙使者是英雄的象征，所以经常寄信给他。

主人公房间的桌子上放置着一本日记。

战斗

当发现精灵之时，立即把它锁定成为目标，接着便会一起进入“战场”，必须在限时40秒内决出胜负，而由于精灵在夜间的力量会增强，因此要留意主角的出击时间。另外，战斗时可以通过“赞美”的方式令“龙”更加听从玩家的吩咐。

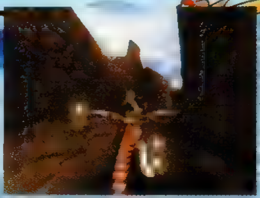
把精灵锁定的那一刻，双方立即被带入战场内。

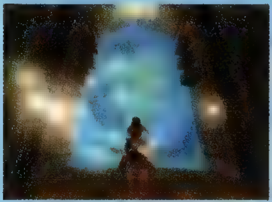

正确地选择出击的时间段，将会给战局带来重大的影响。

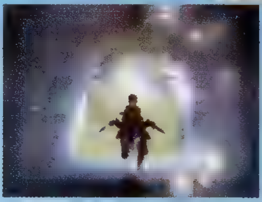
以“赞美”的方式使“龙”变得驯服。

冒险

“龙使者”与“精灵”进行战斗的场所是“精灵之塔”，塔内设有巨大的“闸门”，它们的种类有很多，但每次通过它都会被传送往各种不同地形的异空间，必须在战斗中击败精灵，把它们捕捉后新的出口便会出现。


异空间地区的种类非常丰富，而身处其中的精灵也变化多端。

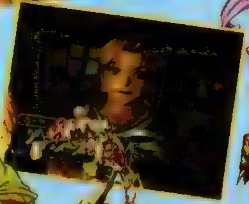

进入“精灵之塔”，立即看见巨大的“闸门”。


闸门的另一边是什么地方？将遇上怎样的精灵呢！？

画面上清楚地写着异空间地区的名称，方便玩家们记录。

新角色介绍

“HOUSE HEAVEN”内的住客除了主人公之外，其实还有3位特别的住客，他们与主人公之间的关系相当密切呢！



“DRAGON PEACE”的偶像人物，活泼开朗的野孩子，喜欢称呼“嘉耶”为“嘉耶妈妈”。

拥有10年以上照顾龙使者起居饮食的经验，专职跟本部保持联络，以及管理各人的健康。

前辈级的龙使者，然而却从未踏足过“精灵之塔”，究竟是什么原因呢！？

Text：金鱼 Design：siulau

《GT4》再次有新的情报公开了！而且本次的情报更是由本刊抢先为广大玩家披露，就让玩家一同来看看这条赛道有何特别之处吧！

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

国内率先公开！冰面赛道出现！

无论是天色、雪地或是四周的环境均非常逼真！

赛道是原创的，四周不少圆形的帐篷，莫非地点是在亚洲北部？

©Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties
（以上皆为开发中画面）

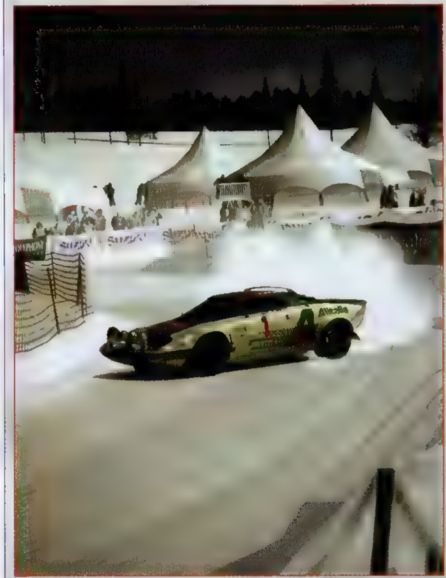
●Sony Computer Entertainment Inc. ●预定秋季发售●RAC ●人数未定●DVD-ROM ●记忆容量未定／●价格未定●http://www.sceh.com.hk ●对应GT FORCE PRO .GT FORCE

系列中首条冬季赛道登场！

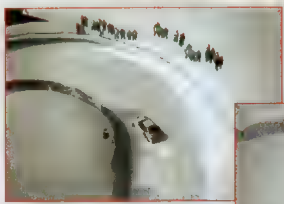
这一条“冰面赛道 Ice Race（暂称）”是“《GT》系列”中首条以冬季环境作为背景的赛道，并且是越野赛专用的赛道，路面上铺着厚厚的积雪，对玩家的驾驶技术是一项极大挑战！

除了帐篷之外，赛道旁边还会看到巨大的热气球。

驾驶着40周年纪念版的Mini Cooper比赛，真是别有一番滋味！

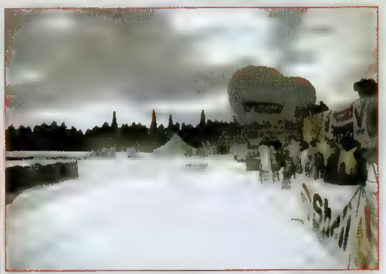


在雪地上比赛，还是驾驶越野车比较适合，图中的车辆是著名的Lancia STRATOS Rally Car，曾在《GT2》中登场。



由于弯角极多，因此入弯时必须小心谨慎。

必须熟记赛道中每个弯角的情况，才有机会胜出。



虽然雪花四溅的效果十分真实，可是同时也阻碍了玩家的视线。

冰面赛道 Ice Race（暂称）全地图

严格来说，整条赛道并没有直路，而是由无数弯角组成的，再加上因积雪而变得湿滑的路面，堪称是该系列中难度最高的赛道。

GT4
Text：Dr. Game Design：Kennie

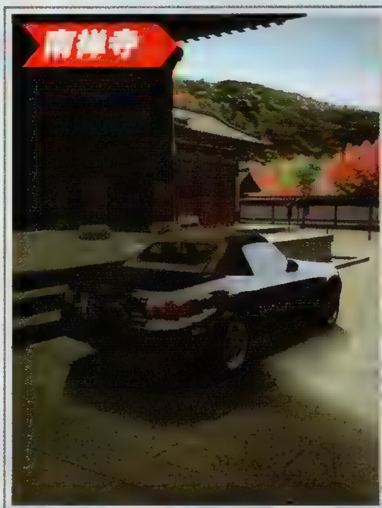
照相模式中的新舞台公开！

一直充满着神秘感的“照相模式”再次有新的画面公开，本次发表了两个新舞台“嵯峨野”和“南禅寺”的图片，这两处均是日本的旅游名胜，洋溢着日本人文文化中传统的宁静而祥和的一面，令人心旷神怡！

茂盛的竹林是嵯峨野的特色，令人心平气和。

嵯峨野

图中的是曾在动画电影《鲁邦三世 卡利奥斯杜罗之城》的序幕中登场的FIAT 500F。



南禅寺

想不到红色的万事得RX-8跟这里的环境非常搭配！

在飞散着的枫叶衬托下的南禅寺，感觉十分潇洒

续·新登场车辆介绍

AUDI

TT Abt Touring Car

A3 3.2 Quattro

BMW

120d

320i Touring Car

M3 GTR in der ALMS GT 2001 #42

V12 LMR #15

Mercedes-Benz

190E 2.5-16V Evolution II Touring Car

300SL Coupe

CLK GTR Race Car #2

Sauber Mercedes C9

OPEL

Vectra 3.2 V6

Volkswagen

Golf IV R32

Alfaromeo

155 V6 TI

FIAT

500F

Lancia

STRATOS Rally Car

Lotus

Europa Special

Ginetta

G4

TVR

T350C

第一手官方资料源源不绝！

世界上最完美跑赛车游戏

即将于广大车迷玩家见面！

新作狙击

●Sony Computer Entertainment Inc. ●预定秋季发售●RAC ●人数未定●DVD-ROM ●记忆容量未定/●价格未定●http://www.sceh.com.hk ●对应GT FORCE PRO ,GT FORCE

GT4

Text：Dr.Game Design：Kennie

●SQUARE ENIX ●预定冬季发售 ●RPG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.square-enix.co.jp/

勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被咀咒的公主

Text:文经 Design:Siulau

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Right Reserved. ※最新游戏画面公开！

旅途中遇到的神秘人物大公开！

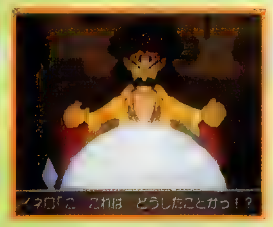
在冒险的旅途中，除了与主角一同冒险的同伴外，主角还会遇上其他各具特色的人物。本次将会介绍其中3名引导着主角命运的角色，以及两名可爱的小勇者。

充满烦恼的占卜师

路尔尼路

主角等人在某个小镇上遇到的神秘占卜师。穿着一身奇怪的服装，利用水晶球替别人占卜。表面上看来给人一种充满自信的感觉，不过实际上似乎曾经有过一段相当痛苦的经历。

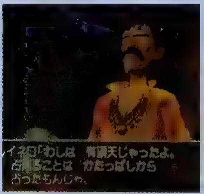
在充满自信的态度背后，隐藏着不为人知的辛酸过去。



看着水晶球显示出一脸惊讶的样子，路尔尼路看见的到底是……

与主角之间的关系

虽然现在还未正式公布路尔尼路是在哪里遇上主角的，不过从本次公开的图片中，可以猜想路尔尼路似乎将会扮演着预言主角命运的角色。从他的口中，说不定还可以知道主角等人踏上旅途的真正目的呢！



回想过去光辉日子的路尔尼路，到底做出了怎样的占卜结果呢？

过着优雅生活的女盗贼

姬路达

一个人住在豪华的别墅里，这样的女人竟然是一名女盗贼！不知是否因为是“贼”的关系，她与山贼恩格斯似乎以前就已经相识。这名充满神秘色彩的女盗贼，到底是什么来头呢？

从对白看来，姬路达的性格似乎颇为刚烈。

在迷宫中也会遇上的姬路达，到底她在机关重重的迷宫内做些什么？

姬路达手上的宝石，也是她以盗贼的手段获得的宝物之一吗？

与恩格斯二人的关系

很早以前姬路达和恩格斯就似乎认识了，从图片中可以看到姬路达与恩格斯对话时，带有明显的挑拨口吻，然而恩格斯则只是沉默不语。到底两人有什么关系呢？

另一位圣堂骑士

马卓罗

以前曾经介绍过的古古力，隶属于修道院旗下的“圣堂骑士团”。在故事的途中，除了古古力以外，还有另一名圣堂骑士马卓罗登场。从表面上看来，两人之间的关系似乎并不友好。

虽然同为圣堂骑士，但从马卓罗的语气中判断，他对待古古力的态度一点都不友善。

与古古力之间的关系

从制服的颜色可以看出马卓罗的地位似乎比古古力要高，而从图片中的对话看来，两人之间的关系也相当紧张。身为同僚的二人，到底为什么会闹成这个地步呢？

性格不合的二人，在遇到险情时也不得不互相合作。

勇敢的小个子二人组

普路古与马路古

最后介绍的就是这两名以汤锅作头盔，木棒当武器的小个子二人组。身穿这些搞笑装备的二人，毅然向主角等人发起挑战！这两名与杰西卡似乎很熟的小勇者，与主角等人之间的战斗到底谁胜谁负呢？

小个子二人组与杰西卡的关系

从普路古和杰西卡的对话图片中，可以看到普路古称呼杰西卡为“姐姐”，而且还约定再次见面时会变得更强。两人到底是真正的姐弟，又或是好朋友呢？

紧张！战斗系统新要素发现！

在一连串的新角色介绍及公开游戏画面情报后，目前终于有关于系统方面的情报公开了，这个新的“TENSION”系统，将会令游戏的战斗产生翻天覆地的变化！

新指令！“ためる”

玩家会在新公开的战斗画面中，发现指令栏右下方出现了一个名叫“ためる”（蓄力）的新指令，角色在使用这个指令之后，可以在下个回合时把力量集中起来，提升角色的“TENSION值”（紧张值），这样角色在发动攻击时，便可对敌人造成比平时更大的伤害！

杰西卡把力量集中起来，充满了威势！

指令栏的右下方，原本是“逃走”的指令现在变成了“蓄力”。

平常时

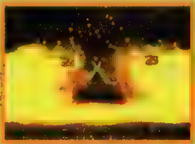
在一般的情况下，主角对人面树攻击，大约可造成约30点的伤害。

提升TENSION后

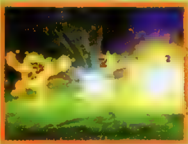
想不到杀伤力竟急升了10倍，立刻把人面树打倒了！

魔法师也成为了强力的角色

“《DQ》系列”的魔法师给人的感觉就是只能倚靠其魔法能力作战，而且成长速度较慢，在冒险的初期感觉颇为吃力。不过加入了“TENSION”系统之后，可以把其魔法攻击力及武器攻击力强化，令魔法师由队伍中的累赘摇身一变成为全能的攻击核心！



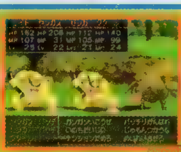
“TENSION值”上升之后，连魔法的破坏力也会提高！



原本攻击力低的魔法师现在也可一击把怪物打倒。

“TENSION”系统的其他影响

在导入了“TENSION”系统之后，游戏的AI战斗指令也有所改良，加入了一项新的“テンションためる”，作用是让同伴们集中提升“TENSION值”，使整体的战斗力大大提升。



选用新的AI战斗指令“テンションためる”，可命令AI战斗同伴提升“TENSION值”。

使用“ためる”后的攻击成功的话，战斗后所获得的经验值也会增加，加速角色的成长。

更强力的“HIGH TENSION”和“SUPER TENSION”状态

原来“ためる”是可以重复使用的，当使用数次后，令角色的“TENSION值”上升至一定程度时，便会进入更强的“HIGH TENSION”状态，攻击力将获得大幅度提升，但是假如继续使用“ためる”的话，更会进入究极的“SUPER TENSION”状态，此时的战斗力之强，实在令人难以想像！

第1个回合使用“ためる”，“TENSION值”上升了5点。

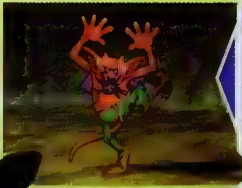
连续使用3次，本次更增加了50点。

持续使用若干回合之后，便会进入“HIGH TENSION”状态。

再继续使用的话，角色便会集中全身的力量，进入最强的“SUPER TENSION”状态！

新怪物首度公开！

“《DQ》系列”的特色之一，就是造型充满个性的怪物了！本次鸟山明先生仍继续为游戏设计了多种新的怪物，本次先为玩家介绍其中的两种。



吓一跳的撒旦

恶魔系的怪物，似乎平常会躲在暗处，并突然出现吓唬人类！

甲虫军士

昆虫系的怪物，全身长有厚厚的甲壳，一眼就可看出是擅长物理攻击且防御力高的怪物。

田田龙

肥胖的龙系怪物，身上带着的壶相当特别，莫非可用来使出什么特殊攻击？

●SQUARE ENIX●预定冬季发售●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主

Text:义经 Design:Siulau

《斯特拉之神》是集结了业界众多精英合力制作而成的正统S·RPG游戏。在本次的报导里，大家会看到最新公开的登场人物，以及承接上次的内容，继续介绍游戏初段的故事情节，各位S·RPG游戏迷不要错过啊！

© ATLUS 2004
※图为开发中画面

STELLA DEUS
ステラデウス

●ATLUS●2004年发售预定●S·RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.atlus.co.jp/cs/index.html●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

新公布角色

威博

身高：203cm
体重：98kg
年龄：34
出生地：风车之村“艾力米罗”附近
武器：斧
初期职业：AX—Warrior
CV：茶风林
霸王军四将军之一，残忍、冷酷、卑劣，集合了所有坏人特征于一身，是个非常好战的男人，率领霸王军中负责虐杀的部队。

格兰特

身高：195cm
体重：98kg
年龄：33
出生地：风车之村“艾力米罗”
武器：斧
初期职业：AX—Warrior
CV：立木文彦
战场上的重战士，出生地“艾力米罗”有一把“传说之斧”，他为了成为这件传说武器的主人，开始了漫长的旅程。

贾德

身高：182cm
体重：70kg
年龄：38
出生地：“史布美亚”附近
武器：短剑
初期职业：Thief
CV：若本规夫
说话轻浮是他的特征，任何情形下只考虑自己的利益，为金钱而卖命，现在是名全职佣兵。

登场一般角色资料

战斗时除了主要角色以外，敌我双方还有各种各样的角色存在，他们都拥有独特的能力，下面就介绍其中一部分给各位认识。

佣兵(枪)▶
敌我双方都会出现的角色，以枪作为主要武器，自身移动力虽然低，不过活用枪的攻击范围往往能够取得有利位置。

精灵使(男)▼
敌我双方均会出现的角色，以杖或魔法战斗，应该是属于强力支援攻击类型。

佣兵(拳)▼
同样会出现在双方阵营的角色，与外表刚好相反，攻击力并不高，但回避率与命中率却相当高。

佣兵(弓)▼
敌我双方都存在的角色，以弓箭作武器，当然最擅长远距离的攻击。

精灵使(女)▲
与男性精灵使大致相同，虽然单体能力比较弱，但是如果集体行动的话还是颇具威胁的。

精灵◀
精灵对于拯救世界起着非常重要的位置，本身没有战斗能力，有时还会发出怪叫声。

▲霸王军一般兵
敌军最普通的角色，以剑作为主力武器，各项能力值都相当平均。

斯特拉之神
Text:MINAMOTO Design:Sam

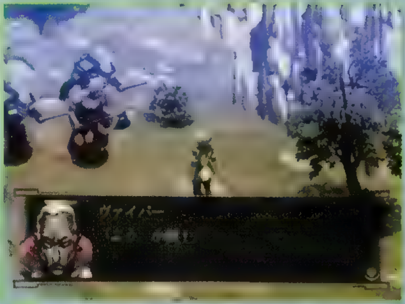
斯特拉之神
●ATLUS ●2004年发售预定 ●S·RPG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.atlus.co.jp/cs/index.html ●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡
Text:MINAMOTO Design:Sam

续·初段故事简介

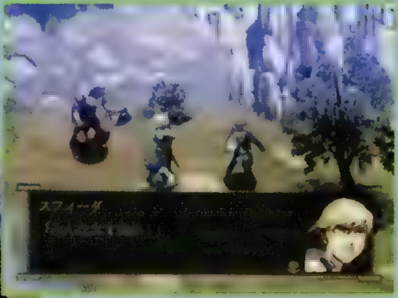
以霸王军成员身份行动的主角史菲达，与神秘少女玲儿相遇后，他的人生发生了极大的转变。我们早前已介绍过第一章初段的内容，现在继续介绍余下的后半部分。

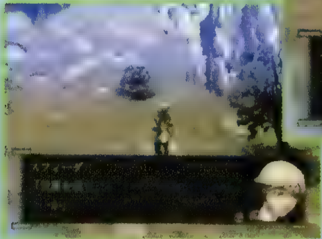
第一章：抗战

将玲儿释放后，史菲达为了集结更多同伴，决定前去跟韦治商量。就在这时，威博突然出现并袭击史菲达，就在危急之际丝安率领反乱军将他救出。


面对疯狂残忍的威博，主角一时间陷于苦战。

为了解除心中的疑虑，史菲达决定与韦治见面。


随着威博的出现，史菲达与同伴将面临第一个考验。


突然之间意识到自己肩负着重大使命的史菲达。

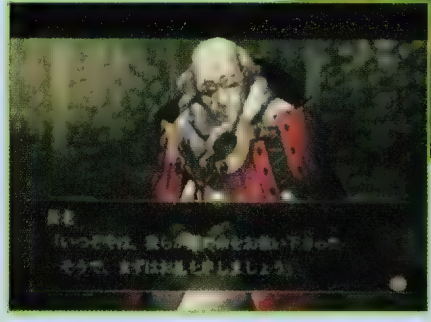
第一章：拘束，不知的真实

反乱军的突然出现完全出乎敌人的意料，威博立即撤军返回王都巴拉祖城，另一方面，史菲达跟随反乱军抵达精灵使者的村庄古拿，其后史菲达从长老口中了解到拯救世界的方法……。

在村中的一间房子里，史菲达正与众人交谈着。

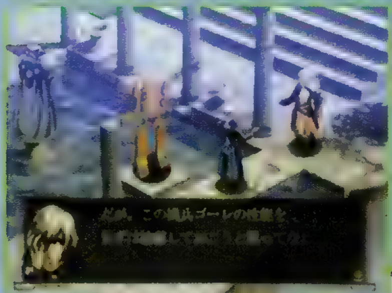
主角史菲达跟随反乱军来到精灵使者的村庄。

威博被委派讨伐反乱军的领袖丝安，但是最终还是以战败收场。


从长老口中听到许多关于世界的事情。

第一章：力的完成

史菲达终于明白了精灵的真正意义，与此同时，成为霸王军四将军之一的韦治，正在测试新完成的战力“机兵哥尼”，正当众人为这种拥有压倒性破坏力的兵器感到惊讶之际，威博刚好战败回来，他立即借用哥尼的力量再度向反乱军发起进攻。


将炼金术用于兵器的制造，连韦治都感到其可怕的力量。

一种能够威胁整个世界的力量诞生了！

威博为了复仇，决意借助“机兵哥尼”的力量再度燃起战火。

制造“哥尼”的韦治，究竟在他心里有什么计划呢？

第一章：思惑

威博的兵力和战斗力得到提升后，他首先跟艾古威教的教主露明会面。露明一直被霸王军幽禁着。另一方面，得知敌军兵力增强的长老和玲儿一起请求史菲达出手相助…。

到底凶残的威博为何与艾古威教教主露明见面?

受玲儿的影响，史菲达的思绪变得非常混乱。

长老不断向史菲达施以压力，希望他能答应请求。

威博竟然认为露明是属于他所拥有……，究竟二人有什么特殊的关系？

●元气●暂定2004年冬季●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●7140日元●http://www.genki.co.jp/

提到日本最动荡的年代，除了“战国时代”就要数“幕末时代”了。继今年1月推出的《风云 新撰组》后，元气将会在今年底推出另一款以幕末时代为背景的作品——《风云 幕末传》。游戏系统继承自前作《风云 新撰组》，不过本次的主角则会由“佐幕派”的新撰组变成“倒幕派”的志士。

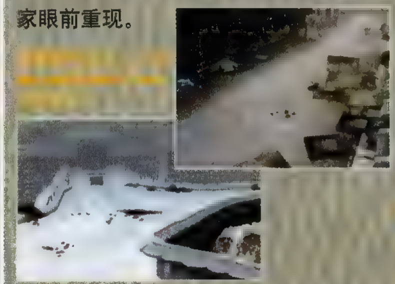
扮演倒幕志士纵横全日本

江户时代末期，由于西方文化带来的冲击，全日本的志士分裂为以打倒幕府为目标的“倒幕”与守护幕府为目标的“佐幕”两派，在日本全国各地展开激烈的斗争。前作《风云 新撰组》以“佐幕派”最著名的组织新撰组为主，而新作《风云 幕末传》则会以立场完全相反的“倒幕派”为故事中心。

游戏中玩家将会扮演倒幕的志士，展开侦察、袭击、暗杀幕府要人等任务。此过程中还有机会遇上前作中的新撰组，以及见回组等佐幕组织。到底你能否与坂本龙马与高杉晋作等倒幕志士一同推翻幕府，带领日本迈向开国之道吗？

网罗著名历史事件

《风云 幕末传》的故事流程分为多个不同章节，其中包括了“樱田门外之变”、“禁门之变”、“长州征伐”、“萨长同盟”等著名的历史事件，这些都将会在玩家眼前重现。



维新名人

土佐出身的维新风云儿

1835年在土佐的乡士之家出生，22岁时为了修练剑术而前往江户，拜入北辰一刀流的门下。1861年，加入武市半平太所创立的“土佐勤王党”。由于与组织意见不合，在吉田东洋暗杀事件后脱党，同时离开土佐藩。后来跟随胜海舟学习海军航海术，创立海援队。1866年，成功地使长年敌对的长州藩与萨摩藩结成同盟，开拓出大政举还的时代。

令幕府闻风丧胆的奇兵队创办人

长州藩旗下的专王攘夷派志士。17岁入读号称“维新之源”的松下村塾。与同为专攘派志士的久坂玄瑞一样备受注目。1863年在下关炮击事件时，召集下级武士、百姓，以及村民一同组成装备新锐兵器的“奇兵队”。在禁门之变和第一次长州征伐后，在藩政被佐幕派独裁统治时，发动政变实行藩政改革，驱使长州藩统一为倒幕派。第二次长州征伐时，率领“奇兵队”大破幕军，名震全日本。

前作的队友 新作的强敌——新撰组

在前作《风云 新撰组》中，主角与幕府旗下的新撰组一同并肩作战。然而在《风云 幕末传》中，玩家将会扮演立场完全相反的角色，虽然同样会遇上熟悉的新撰组成员，不过本次双方就会以敌对的身份出现。曾经与玩家并肩作战的队友，将会成为最强劲的敌人！

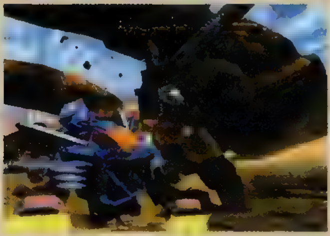
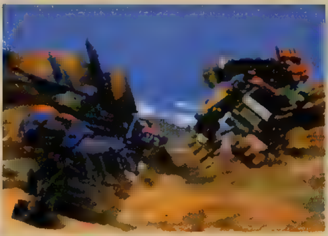
风云 幕末传
Text：义经 Design：siulau

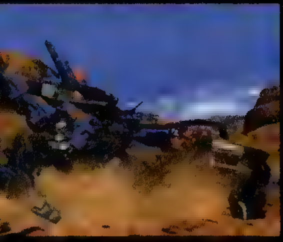
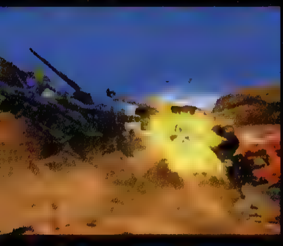
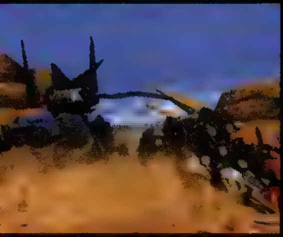
ゾイド ZOIDS® STRUGGLE ストラグル

© 1983-2004 TOMY © ShoPro ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license.
※画面仍在开发中

在世界各地都拥有支持者的机械人作品《索斯》初次登陆PS2。全新的兵器，再加上细致华丽的机械设定，让大家可体验到另类模式下的机械人格斗。不仅充满了原始野兽的感觉，还配合高科技的多元化武器，这就是20年来索斯机械兽一直大受欢迎的原因！

●TOMY●预定秋季发售●ACT●人数未定
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定

流畅及豪爽的连续技攻击！

□战斗中于攻击的一瞬间，只需要输入简单的攻击指令，如×××或者××方法，即可使出有效的连续攻击技，对于不善格斗的玩家来说，实在是便利的操作方法，而在简单的攻击技配合下，更可让控制者发挥出机械兽本身最强的性能！

压倒性的力量，开创索斯机械兽的新纪元

“索斯”这名字不仅拥有20年以上的历史，其中的机械兽更是在玩具界中历久不衰的品牌。而本次《索斯 竞争》将会选出最受玩家欢迎的机体，而笔者将率先为大家介绍其中三部拥有最强攻击力的机械兽。

创新的战斗元素！

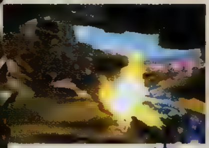
在新作的战斗环节内，将会加入“ARMOR BREAK SYSTEM”的新系统，简单解释一下的话，就是在各机械兽的战斗中，受到一定程度攻击后其特殊装甲将被破坏，并出现内部机件外露的情况，这时再受到强烈攻击时，机械兽的主机能将会直接受到重创！

钢铁猩猩

属于近接战型的人型机械兽，它的动作也参考了人类的活动模式。此外为了应付远距离攻击战，钢铁猩猩在肩膀上还装备了飞弹作为攻击武器。

飞弹攻击

利用肩膀上的飞弹装备，将追踪飞弹射出，然后单凭钢铁猩猩本身的诱导装置直接命中对手，是其除近接战外唯一的攻击模式。

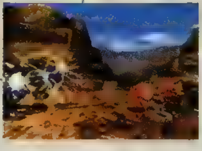


凯龙辉

可以与特殊装甲进行个别分离的最新型索斯机械兽，集合了共和军最高科技结晶的新机体，被誉为拥有压倒性攻击力的最后皇牌。

荷电粒子炮

发射出拥有荷电粒子的超强力攻击武器，被锁定击中的目标会立即被荷电粒子所发出的超高热烧毁，一瞬间便可将对手彻底击倒。



飞刃狮虎

由防护狮虎为蓝本设计而成的超强机械兽，是属于战斗能力大幅度提升的狮子型索斯。除此之外还拥有很多不同种类的新型装备，是全能型的攻击机体。

飞刃攻击

从腹部两面伸出锋利的刀刃，然后以超高速向敌人施以突袭，而锋利的双刀绝对可将敌人一分为二。

索斯 竞争
Text: 金鱼 Design:Shi...u

●BANDAI ●2004年秋 ●ACT ●1至2人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●7140日元 ●http://www.gundam-seed.net/ ●对应DUAL SHOCK 2, PS2记忆卡

SEED MSV参战决定!

本期继续为玩家送上该游戏的最新情报，原来除了动画版的机体和角色之外，目前于各大媒体上活跃的外传作品《SEED MSV》中的人物和MS也会在游戏中登场，这次就为玩家率先公开其中的一部分。

续·MISSION MODE介绍

血染维多利亚 爱德华篇

以“第三次维多利亚攻防战”为蓝本的剧情，目的是夺回被扎夫特军占领了的维多利亚基地和宇宙发射台。

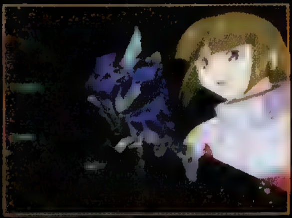
▲爱德华会驾驶SWORD CALAMITIY在战场上驰骋!

▲当然还预备了大量的特写画面。

▲SWORD CALAMITIY的主要武器是其巨大的佩剑。

坚持信念 丝可篇

丝可是扎夫特军的皇牌机师，这次的任务是要保护最终武器“GENISES”的控制室，而丝可所驾驶的更是扎夫特军的新型MS—CGUE DEEP ARMS。



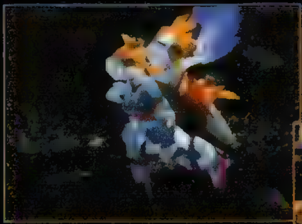
▲丝可身穿的是扎夫特军的精英专用的红色服装。

丝可所属的祖露队能否挡得住联邦军的猛攻呢？▼

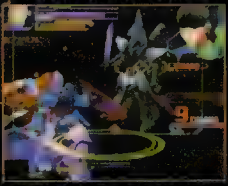
▲CGUE DEEP ARMS VS. CALAMITIY GUNDAM，到底最终谁胜谁负？

波亚斯的闪光 摩根篇

本次会在扎夫特军的宇宙要塞波亚斯展开战斗，主角是有着“月下狂犬”之称的摩根，驾驶GUNBARREL DAGGER并率领搭载了核弹头的MOEBIUS部队“PEACE MAKER”。



▲GUNBARREL DAGGER是安装了GUNBARREL背包的DAGGER STRIKE，战斗力极强!



▲大量敌机迫近，切勿掉以轻心!

▲你能否不负“月下狂犬”之名，成功地攻陷波亚斯基地吗?

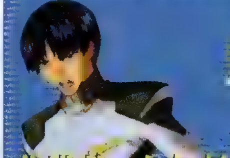
MSV人物及机体介绍

爱德华·哈尼尔逊

地球联邦军中尉，擅长驾驶MS进行[illegible]

摩根·舒巴利耶

联邦军上尉，因擅于执行夜间作战，而获得“月下狂犬”的别名，于军队内大力推行MS的运用。



艾洛特·奈尔曼

联邦军人[illegible]

丝可·夏宁库斯

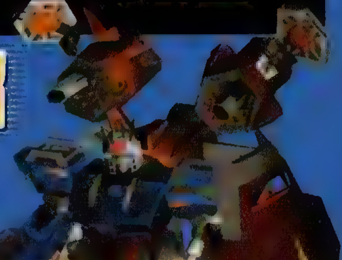
扎夫特军的精[illegible]驾驶员，隶属于依撒古所率领的祖露队。

马田·德哥斯达

[illegible]

HYPERION GUNDAM

装备了可[illegible]



GUNBARREL DAGGER

装备了GUNBARREL背包的STRIGHT正式量产型，能进行多种攻击。

CGUE DEEP ARMS

搭载了取自地球联邦[illegible]性机体，仅生产了数台。

SWORD CALAMITIY

以CALAMITIY GUNDAM为蓝本，装备了强力肉搏战用武装的机体，共生产了3台。

DREADNAUGHT GUNDAM

扎夫特军开发的试验型高达，采用了夺取自地球联邦军的技术。

机动战士高达SEED 没有终结的明日
Text: Dr. Game Design: MW

© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo.（图为开发中画面）

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

最新冲击性游戏映像大爆发！

距离E3结束已经超过三个月的时间了，KONAMI又再次公开了新的《MGS3》映像，从中又会发现许多令人感到意外的新场面，希望通过本次的介绍可以使玩家进一步了解本作的内容。

另一段开场？

于E3展期间笔者曾以自己的试玩过程为玩家介绍过游戏开场片段，当时SNAKE是从大型运输机上跳伞降落到苏联的丛林中的。然而在最新的映像中，会发现本次SNAKE乘坐的是小型空降喷射机，然后由负责运送的最新型战斗机搭载前往目的地，避开苏联的米格战机的截击后再弹射降落，而且SNAKE更将面部化妆成一个骷髅，到底哪一个才是《MGS3》的真正开场呢？

运载 SNAKE 的战斗机。

SNAKE 化了一个骷髅妆。

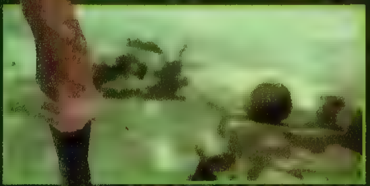
SNAKE 就是乘此空降喷射机降落的。

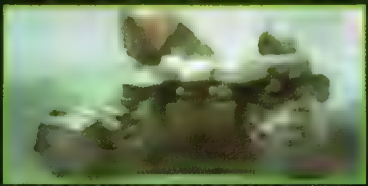
SNAKE 的招牌 POSE。

正式展开任务！

这就是 METAL GEAR 的真面目。

此 METAL GEAR 拥有极高的机动性。


METAL GEAR 朝运输机冲过去。


METAL GEAR 看起来就像是一辆坦克。

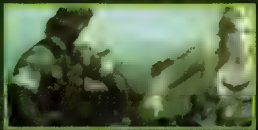
METAL GEAR现身

虽然在之前公开的片段中多少也有本作的METAL GEAR映像，但是这次就来得更全面，会看到外表像坦克的METAL GEAR，拥有过去从未见过的极高机动性，于飞机场跑道上与军用运输机正面冲撞，更将该运输机撞至翻转。

原来THE BOSS投靠了大佐。

摩托车追逐战

以前曾公开过一名身份不明的美女现在已知道她名叫EVA，并与SNAKE有一些摩擦。但在新的映像中则会看见她与SNAKE联手合作，由她驾驶着双人摩托车与OCELOT及其他敌人展开一场摩托车追逐战。


EVA驾驶着摩托车与SNAKE一起作战。

THE BOSS瞬间便把SNAKE的枪拆解下来。

SNAKE与THE BOSS在吊桥上大战。

与敌人展开摩托车追逐战。

与OCLEOT比拼速度。

近身肉搏战中的SNAKE完全处于下风。

SNAKE的左臂就是被THE BOSS折断的。

THE BOSS曾企图招揽SNAKE。

SNAKE与THE BOSS要对决到底。

THE BOSS乘直升机离去。

大佐麻木不仁

本作的反面角色自然就是大佐VOLGIN，在新影像中他的暴虐性格得到了进一步的展现。他竟然身在直升机内打算对目标使用核弹，此举甚至连之前杀掉其他部队成员也不眨眼的OCELOT也忍不住要出面阻止。

本作的反面角色非他莫属。

VOLGIN打开放置核弹的箱子。

OCELOT也出言阻止VOLGIN大佐的行为。

THE BOSS变节

在介绍SNAKE的恩师THE BOSS时，THE BOSS是以协助者的身份出现的。但是在新映像中，原来她已变为苏联大佐VOLGIN的部下，并以两枚美军手提核弹作为投奔其门下的见面礼。而SNAKE在护送博士经过吊桥时遇上THE BOSS。她不愧为SNAKE的导师，不仅瞬间将SNAKE手上的枪拆解下来，还徒手折断了SNAKE的左臂。虽然她曾一度向SNAKE招手，但SNAKE却拒绝了她的邀请，结果SNAKE从吊桥上摔到谷底的河中。

● KONAMI ● ACT ● 预定秋季发售 ● 1人玩 ● 价格未定 ● DVD-ROM ● 对应8M记忆卡／网络转接器 ● http://www.konamijpn.com/

潜龙谍影3 食蛇者
Text：电玩太郎 Design：MW

●BANDAI ●9月30日 ●1至4人 ●ACT
●7140日元 ●DVD-ROM ●对应DUAL SHOCK2

火影忍者2

Text：秀吉 Design：Simon

©岸本齐史スコット 集英社テレビ东京ぴえろ ©BANDAI 2004

新登场角色秘奥义大公开！

上期已为大家介绍过了4位在剧场版中登场的新人物，接下来笔者会公开其他几位劲量级的高手的秘奥义技，他们分别是三代目火影、宇智波鼬、甘柿鬼鲛、自来也、阿凯和纲手，大家一起来看看他们的英姿吧！

六位劲量级角色必杀奥义

三代目火影 NARUTO~NARUTIMENT HERO 2

宇智波鼬 NARUTO~NARUTIMENT HERO 2

干柿鬼鲛 NARUTO~NARUTIMENT HERO 2

自来也 NARUTO~NARUTIMENT HERO 2

阿凯 NARUTO~NARUTIMENT HERO 2

纲手 NARUTO~NARUTIMENT HERO 2

钢之鍊金術師2 FULLMETAL ALCHEMIST 赤きエリクシルの悪魔

本次继续为玩家介绍《钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔》的最新公开资料，其中包含特征和效果与众不同的“SKILL炼成”，以及神秘新角色的内容。此外各位玩家还会看见主人公爱德华击倒敌人的雄姿，FANS们千万不要错过了！

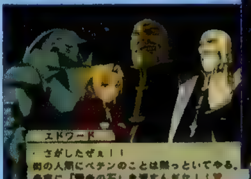
以炼金术制成手榴弹，令敌人受到严重的伤害。

爆发范围扩大，大多数敌人同时受到攻击。

© 荒川弘／スクウェア・エニックス・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・电通 2003 ©2004 SQUARE ENIX All Rights Reserved.
※图为开发中画面

SKILL炼成

随着故事的展开，主人公爱德华会逐一学会各种“SKILL炼成”，例如利用地面的泥土制造出长枪，这是发生邪恶祭司“哥尼罗事件”后学会的SKILL炼成。



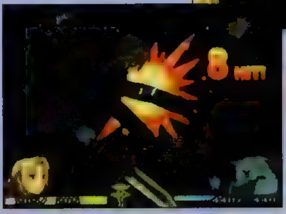
借助贤者之石的力量来迷惑居民的祭司“哥尼罗”。

敌人以贤者之石制造出凶猛的怪物，怎样才可以取胜呢！？

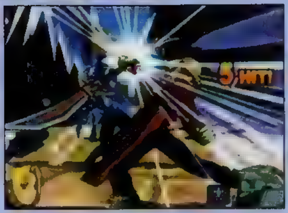
其之一：枪

在事件发生过后，爱德华在任何时间内都可进行“枪”的炼成，面对强敌时往往能够借此把局面扭转过来。“枪”的优点是远距离直线系杀伤力，站在敌人攻击范围以外的位置，在最安全的情况下将敌人解决。

[illegible]的SKILL炼成。



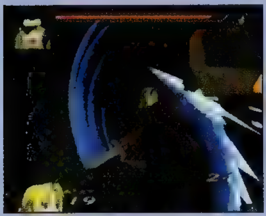
虽然以枪作为主力，适当时候还是要运用拳脚的攻击。



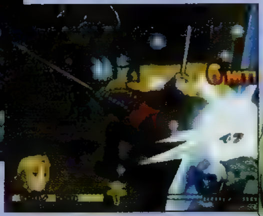
COMBO发动时按△键，炼成强化的长[illegible]。

其之二：大剑

利用SKILL可以炼成一柄大剑，这种武器的攻击范围相当大，是冲出敌人包围网的重要武器，在一瞬间能够把众多对手击倒。


运用大剑斩杀敌人，敌人完全没有反击之力。

留意大剑在每次攻击完后会出现一些空隙，不要让敌人有机可乘。

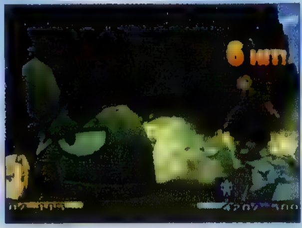


在炼成强化的情况下，大剑会一分为二，威力也随之而倍增。

其他炼成方法

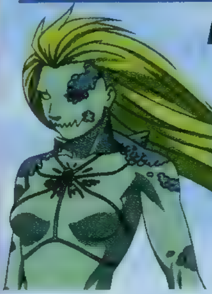
除了“SKILL炼成”以外，其实还有其他类型的炼成，分别是“基本炼成”及“素材炼成”。“基本炼成”最常见的是战斗中使出的“突起炼成”和“甲剑炼成”等；“素材炼成”是将舞台上各种素材变为武器，根据其材料种类而变化出各式各样的武器。

在地面升起一度墙壁，这也属于“基本炼成”。



舞台上一切物品都可以制成武器。

登场人物介绍



Phantom

全身放出奇怪蓝光的怪人，不知什么原因而一直追赶着爱德华，誓要致他于死地。

虽然Phantom的智慧比人类低，但却拥有凶残的性格，相信是很难对付的敌人。

Jack Crowley

早前已介绍过的角色“Jack Crowley”，他和Phantom之间存在着特殊的关系，到底一名曾埋头研究“人体炼成”的炼金术师，与凶残的怪物之间有什么关联呢？

图中可感觉到Jack和Phantom的关系并不简单。

●SQUARE ENIX●9月22日发售预定●ARPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元
●http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/hagaren2/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡
钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔
Text：MINAMOTO Design：siulau

ベルセルク
ミレニアム・ファルコン
十年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章

痛失挚爱好友，步向地狱之路的黑剑士

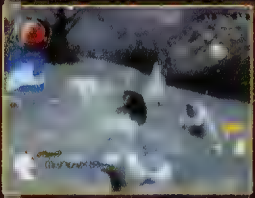
以浓厚的中世纪欧洲风情为背景的人气漫画《剑风传奇》，自多年前推出了DC版后，直到今年10月才再现于游戏舞台之中。本次的故事会集中围绕着鹰之团格里弗斯与格斯之间的运命交错来展开，到底被出卖的格斯能否从格里弗斯身上找到事件的真相呢？

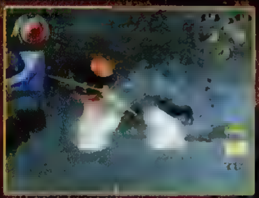
●SAMMY●10月7日发售●ACT
●DVD-ROM●记忆容量164KB●7329日元

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章
Text:弑鱼 Design:Kennie

攻击招式率先公开

身穿黑色铠甲、手持大刀的主角格斯，被印上恶魔烙印后，便担负起对抗魔物的责任。为了阻止鹰之团格里弗斯的野心，格斯顶着沉重的压力而独自战斗，现在先为玩家介绍其中的攻击技。





□键〈斩击〉

以格斯的大剑向敌人攻击，只要配合左摇杆便可作出不同方向的攻击，除此之外，在攻击时连同R1一并按下，还可做出三段连续攻击。

○键〈突进〉

向前方进行高速冲刺，可连续输入3次突进指令，但在第3次突进后，格斯的硬直时间会较长，而容易受到敌人攻击。

△键〈重斩击及蓄气斩击〉

此攻击比起基本斩击的攻击力更强，只要按着△键一段时间不放，便可作蓄气攻击，不仅可产生更强的攻击力，而且还属于全方位攻击。

×键〈防御及其他〉

一般说来，按下×键可作自我防御，另外若对准了敌人攻击时，准确地按下×键，成功的话还可发动COUNTER攻击，作用是不但可阻挡敌人的攻击，还可趁着敌人的硬直时间的空隙而进行反击。

L1键〈副武器〉

可使出藏于格斯左手的副武器，当中包括弓箭、大炮等武器，此类型武器适合作远距离攻击之用，如使用大炮后马上加上斩击，便可使出威力强劲的大炮斩。

L2键〈同伴协力〉

以L2键再配合上○、×、△或□键，便可呼唤同伴进行协力攻击，每位人物的合体技各有不同的效果，只要蓄满特定能源后便可运用。

遇上强敌雪男的挑战

每版故事中都需要击倒关底的BOSS才可继续前进，而故事初段格斯就要面对体形比自己大一倍以上的雪男的袭击，究竟格斯应该以什么的方法才能在雪地的环境中将雪男击倒呢？

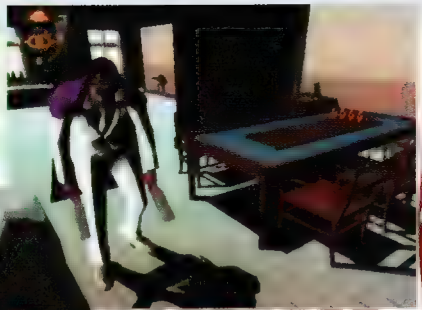
与不死野人之战

在原作漫画中，格里弗斯自成为格斯的好友，直至出卖自己的灵魂，变为格斯永远的宿敌，这一直是原作故事中主线，但其中还有另一位不死战士佐德，不断地追杀格斯，本次他也是游戏中的重要人物之一。

原著场面忠实重现

若大家是《剑风传奇》的重视读者，那么在游戏中便可看到漫画内的情节将重现于游戏之中，例如在与各个BOSS的战斗中，只要符合所需要的条件，原著剧情便马上展开，让各位玩家更加能投入到游戏里。

史密斯会戴上不同图案的面具出场，到底隐藏着什么秘密呢？



killer7

© grasshopper manufacture Inc.
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
※图为开发中画面

Mask de Smith

《杀手 7》内的 7 种不同的"人格"，各自具有不同的特殊能力，本次会介绍第 3 种人格的角色"蒙面史密斯(Mask de Smith)"，他原本是一位职业摔角手，当年凭着独特的个性而深受观众们的支持。到了今时今日，究竟"蒙面史密斯"的实力有多少改变呢？惯用的武器又是什么呢？看过本次的内容介绍后，各位玩家相信应该会了解地很清楚了。

少年与蒙面史密斯

蒙面史密斯潜入据称是敌人"笑颜"巢穴的日式饭馆"福岛"，在染满血迹的厨房里发现了一名神秘少年，少年在惊惶失措的状态下向史密斯胡乱开枪，想不到蒙面史密斯不但没有闪避的打算，还用头部硬生生地挡住枪击，其后从少年口中听到一些重要事情……

枪弹迎面飞来，蒙面史密斯完全没有闪避之意，莫非他拥有钢铁般坚硬的头颅。

厨房里出现的神秘少年，到底与"笑颜"是否有关系呢？

饭馆里的员工，突然之间全部变身成"笑颜"。

充满迫力的战斗

蒙面史密斯两手各持有一枝榴弹炮，准备与敌人"笑颜"展开一场大战。榴弹炮称得上是《杀手 7》中最具杀伤力的武器，不仅能够将敌人击倒，还可以把墙壁摧毁，开辟出新的通道。再者，由于蒙面史密斯原先是位职业摔角手，所以在战斗过程中会有不少显示其强大摔角技术的场面出现！

榴弹炮

蒙面史密斯使用的榴弹炮具有瞬间把"笑颜"打败的威力，而且攻击的破坏力还能够伤及目标范围内的其他敌人。另外，这种武器还可以装上各种性能不同的弹药，配合战场的情况来运用。

电气弹

除了普通炮弹以外，榴弹炮还可发射两种特殊性能的弹药，"电气弹"就是其中之一，对付电气属性的"笑颜"时，能够产生极大的杀伤力。

集束弹

"集束弹"是榴弹炮使用的另一种特殊弹药，发射时会把能量集中起来，直接破坏敌人"笑颜"的内部。

投掷技的运用

如上述所讲，蒙面史密斯是"Killer 7"里最具力量的"人格"，每当阻碍物在他面前出现时，他必定以无以匹敌的力量冲破一切！从附图中可以看到，蒙面史密斯以投掷技把敌人摔倒，完全显露出其职业摔角手的特有能力，据了解他还懂得其他破坏力更强的招术。

●CAPCOM ●发售日未定(PS2)/2004年冬季发售预定(GC) ●AVG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●价格未定 ●http://www.capcom.co.jp/killer7/ ●PS2版对应 DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

杀手 7

Text：MINAMOTO Design：MW

ももたろうでんてつ ユーエスエー

桃太郎電鉄USA

继贫乏神王、飓风贫乏神和太空贫乏神之后，又有新的敌人出现！而且更不是一个，而是成千上万来袭的外星人！到底发生了什么事？

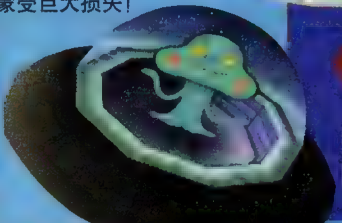
UFO 空群而出袭击全人类！！

●HUDSON●预定冬季发售●TAB●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.hudson.co.jp/●对应分插

桃太郎电铁USA
Text :Dr Game Design :MW

影响深远的长期事件发生！

“外星人来袭”是游戏中至目前为止最长期的事件，祸延达4个月，假如玩家能把外星人击退的话，便可获得当地居民的谢礼，相反若被击败，都市便会陷入毁灭状态，令玩家蒙受巨大损失！



神秘的外星侵略者

突然出现在美国上空，操纵着小型飞碟，大量涌现袭击地球！

1

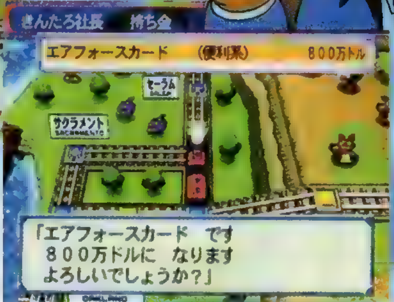
国防部发表声明，全国进入戒备状态，大量小型飞碟从巨大的母舰内出击

2

必须使用新登场的“空军卡”才能把外星人击退

出售空军卡的商人 波比

会不时出现在玩家面前，会出售各种贵重的卡牌

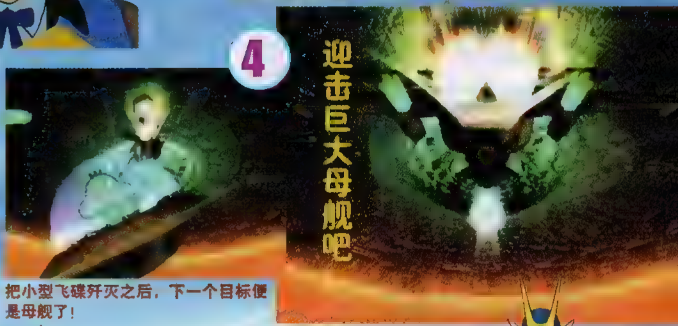


3

持有空军卡的玩家可决定使用卡牌与否

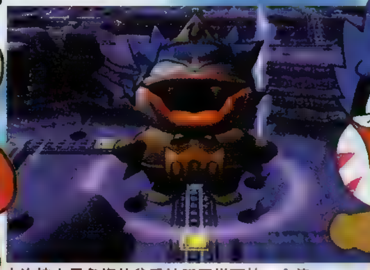
4

迎击巨大母舰吧



把小型飞碟歼灭之后，下一个目标便是母舰了！

不要忘记还有他们啊！



本次披上星条旗的贫乏神王同样可怕，会使用令玩家长期停留在一处的“去观光吧！”和其他强力攻击。

贫乏神王

飓风贫乏神

曾在《桃铁12》中把玩家推进恐怖的深渊，本次强化后再次登场，肯定会令民不聊生，血流成河！

© Touchstone Pictures Developed by CAPCOM CO., LTD.

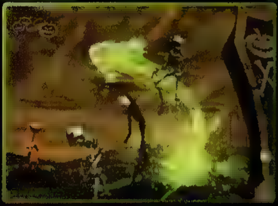
有"奇异导演"之称的蒂姆·波顿，过去曾拍摄过很多题材新奇的电影，其中以布偶为主的电影《怪诞城之夜（THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS）》更是最为人熟悉之作，至今与其相关的商品仍然深受影迷的喜爱，去年CAPCOM发表取得了该游戏的制作权，并将这个诡异的作品带到玩家的PS2之中。

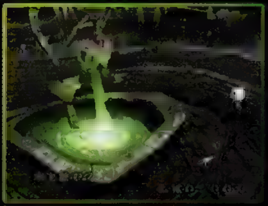
TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

万圣节必玩之作！一齐进入怪诞城的奇妙之夜！

●CAPCOM●ACT●10月21日发售●1人玩●售价7140日元●记忆容量未定
●DVD-ROM●对应硬盘记录／8M记忆卡●http://www.capcom.co.jp/halloween/

电影设计师参予


蒂姆·波顿的人气布偶电影。


充分表现出电影原作的气氛。

本次PS2版《怪诞城之夜》是以电影续集为故事基础发展的，其中还得到了电影的美术设计丹泰勒参予到游戏制作中，使电影里面的不可思议的世界于游戏中再现。当然为了增加游戏的新鲜感，背景只是取其神而未用其形，所有场景都是电影中未曾出现过的全新舞台。总而言之，游戏能将原作的气氛完全重现！

高位移动法

除了左摇杆外，其实十字键在游戏中也另有用途，那就是用来向敌人进行挑衅，可以提升橡胶的攻击力。不过要注意敌人也会进入"BOOGIE模式"。当画面有绿色的漩涡时按△，便可利用橡胶及漩涡的力量使杰克跳往更高的地方，所以当发现眼前无去路时，就要留意哪里有绿色漩涡了。

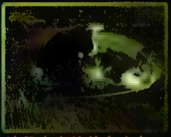
挑衅敌人令双方的攻击力均提升。

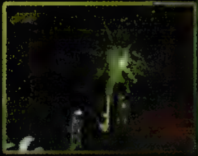
利用绿色漩涡跳到高处。

杰克行动大解说

SOUL RUBBER

本次主要会介绍杰克在游戏中的各种动作，他主要是以右手的橡胶（RUBBER）作为武器，按□会朝他面向的方向使用"SOUL RUBBER"攻击。

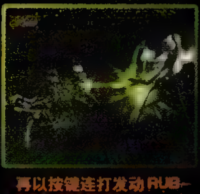

这是杰克的基本攻击。


随着等级提升还可用连续技。

SOUL GRAB

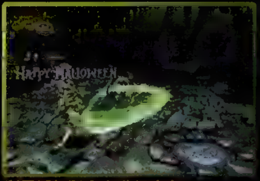
按△则是另一种攻击"SOUL GRAB"，可以利用橡胶捕捉住敌人，然后依靠连打发动"RUBBER BUMPER"，以敌人作为武器，挥舞着攻击其他的敌人。

用橡胶将敌人捉住。


再以按键连打发动RUBBER BUMPER。

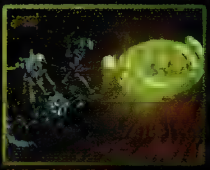
SPINNING RUBBER

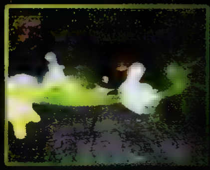
当以左摇杆回转时按□，杰克就可以使用一边旋转一边攻击的"SPINNING RUBBER"，于旋转中可将敌人向杰克投出的武器反弹回去，并且可发动反击技。


利用摇杆配合来进行攻击。

SPIN CYCLE

若是按着□或△不放便可以蓄力，然后发动能自我旋转的攻击"SPIN CYCLE"，是将四周敌人卷进打击范围内的爽快攻击技。当按X停下来后与方向键组合，便能发动华丽的舞蹈。


首先要按键蓄力。


发动攻击来个横扫千军！

杰克的变装能力

南瓜王

本作品中主角杰克除了基本的西装服饰外，其实还可变身成为圣诞老人及南瓜王。按L1便能变身成为南瓜王（PUMPKIN KING），这时可以发动火焰攻击，按□是直线攻击，按△更可作出大范围的攻击。

←火焰化身的南瓜王。

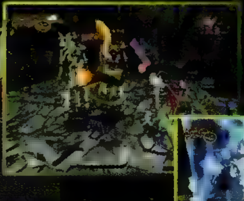
↑直线火焰攻击。

←大范围的火焰攻击。

圣诞杰克

按L2则会变成圣诞杰克（SANTA JACK），按□会投出圣诞礼物，然后再按L2启动，当然这些礼物是很危险的，因为能令敌人冻结。

↑变成圣诞杰克！


←向敌人派送危险礼物！

→启动礼物机关使敌人被完全冻结！

蒂姆·波顿的怪诞城之夜
Text:电玩太郎 Design:Siulau

● KONAMI ● 10月28日 ● SPT ● 1至8人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定
● 7329日元 ● http://www.konamityo.com/we/ ● 对应多人用分插器

J-联盟 胜利十一人8 亚洲冠军

Text:猫部 Design:Siulau

J.LEAGUE Winning Eleven 8 Asia Championship

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS OFFICALLY LICENSED BY K-LEAGUE Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis, Hyunho for K-league Team data adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission.All other copyright or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

决战中日韩!

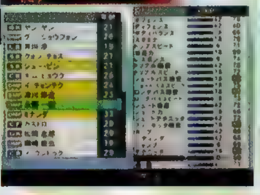
亚洲三大联赛登陆“WE”!

虽然各位球迷现正狂热地玩着《WE8》，不过KONAMI似乎不想让这风潮停下。“《WE》系列”又有新作品！集合了日本J-LEAGUE、韩国K-LEAGUE及中国中超联赛各级球队的《J-LEAGUE Winning 8 Asia Championship》即将在10月下旬登场。玩家可以随意选择日本、韩国及中国的联赛进行挑战，继而进入“亚洲联赛冠军杯”，与亚洲各地的强豪一决高下！今回先介绍登场的中、日、韩球队、在“《J-LEAGUE WE》系列”中首次登场的Master League及“大会MODE”。

“《J-LEAGUE WE》系列”首次收录 Master League!

↑由中日韩三个国家的球队组成的“亚洲联赛”！

在本作中首度收录了Master League模式。基本系统与《WE8》相同，其中包括了最新的成长及衰退系统。整个联赛是中、日、韩三地球队混合而成，以挑战亚洲最强的宝座为目标！



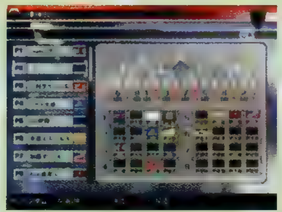
←↑与《WE8》一样，Master League中导入了成长、衰退的概念。

↑基本画面沿袭《WE8》。

系列初登场的新模式!

初登场的COMPETITION模式（大会模式），当中可让玩家自行设定属于自己的大赛。大会的名称、规则、以联赛形式还是杯赛形式进行、是否使用ML队伍，全部都由玩家自行决定。此外这个模式更可以让几台PS2、多个玩家同时进行比赛，只要将记录档Copy在各人的记录卡中，在各自对战之后，再将比赛的胜负、进球、累积的红黄牌等等结合在同一个记录档中，这就可以得出各人的总成绩以及出线球队的资料。有了这个新模式，就可以节省了玩家们一起玩时的等候时间了！

↑玩家可以自行设定整个赛事的流程。



↑球队的红黄牌、受伤等全都有记录。

日本职业联赛

J1
横滨水手
盘田山叶
古河市原
FC东京
鹿岛鹿角
浦和红钻
名古屋八鲸
东京VERDY1969
大阪樱花
大阪飞腿
清水心跳
柏雷素尔
神户胜利船
大分三神
新泻天鹅
广岛三箭

J2
仙台织女星
京都不死鸟
川崎前锋
福冈黄蜂
风林甲府
大宫ARDIJA
水户蜀葵
山形MONTEDIO
札幌CONSADOLE
湘南比马
横滨FC
佐贺鸟栖

自93年开始以来，J-LEAGUE的水平不断提高，随着日本晋身世界杯，以及有日本球员在海外发展，J-LEAGUE已经成为东亚地区水准最高的联赛。

↑J-LEAGUE已成为亚洲最顶级联赛!

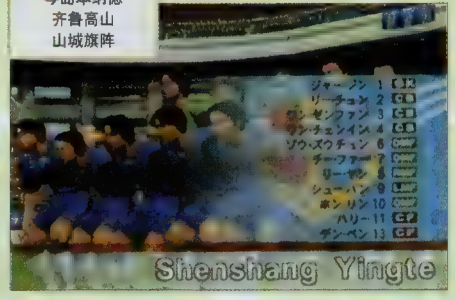
中国超级联赛

自93年开始，经过一年的营运，中国甲A、甲B联赛在94年正式成立。而今年更将联赛改制，改名为中国超级联赛，令联赛的水准进一步提升。

※中国联赛球会以假名显示

申城辰光
申上英特
辽连狮乐
鹏城坚吉岛
陵阳吟特
东辽众进
天府光恒
京城摩德
津卫白塔
琴岛本纳德
齐鲁高山
山城旗阵

秦川活力	鹏城通讯
辽连香特	羊城越湖
吉春夏邦	钱塘青城
甘龙飞虎	珠越兴国
江城宏泰思	长安建园
琴岛碧浪	蓉城虎游
姑苏顺棉	东车绿波
金陵武武	江湘战士
河玉古城	



韩国职业联赛

在83年以“SUPER LEAGUE”开始运作，以职业及业余混合式的联赛。但随着业余球队的撤出，94年开始正式改名为K-LEAGUE，激烈而快速的进攻是这个联赛的特色。

城南一和天马
蔚山现代
水原三星
全南飞龙
全北现代
大田市民
浦项制铁
FC汉城
釜山现代
光州尚武
大邱FC
富川SK
仁川联合

←亚洲之虎参战！

© 2004 Electronic Arts.EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronice Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.all other trademarks are proprtry of their respective owners.Official FIFA Licecnsed FIFA Licensed Product.© 1977 FIFA.MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC BY ELECTRONIC ARTS. © 196 JFA© 2002 JFA.MAX

EA SPORTS

FIFA TOTAL FOOTBALL 2

FIFA トータルフットボール 2

在《FIFA TOTAL FOOTBALL 2》中的各种要素将会进化和改良，务求让众玩家在游戏中享受到真实足球的乐趣，而以下是各项转变点的最新资料，希望能够满足各位球迷！

FIFA 热浪卷土重来 游戏内容大幅革新

●发售日未定●SPT●1至4人玩●7140日元●DVD-ROM
●记忆容量未定●对应BB UNIT、网络适配器、多人对战线

阿杜：年仅15岁的美国神童。

舍甫琴科：AC米兰的王牌前锋，拥有高超的进球能力。

莫里恩特斯：在欧洲冠军杯中有优秀表现的前锋。

追加各种新动作

为了令游戏更具真实感，在新一作《FIFA TOTAL FOOTBALL 2》将会加入新的动作，当中包括假动作、多段变速及盘球等等，相信游戏的整体感觉将会更加流畅。

马赛回转

齐达内式的马赛回转将会重现眼前。

急停转身

急停转身在边线很有用。

原地转身

只是球员的方向改变，皮球仍然留在原地。

横向移动

将足球横推，避过对手的拦截。

头部控球

利用头部将皮球推向前方是其中一种停球方法。

跳跃控球

当皮球处于较高位置时，球员可以轻轻跳起用脚面来停球。

简单地使用无球跑位的战术

在前作中，玩家可以随意发动已设定好的四种战术，让己方的球员走进到适当的位置接应。如能在实战中灵活地运用，就可以制造出更多的空位，让前线球员把握宝贵的进球机会。本作中，这个"无球跑位"的系统再度强化，大家只要按照情况按下一个按键，四周的队友就会自动跑位，操作比以前简单得多。

持球的球员需要观测四周的情况。 发动无球跑位的战术，队友们便会开始跑位。 利用队友的跑位来引开对手的防守球员。

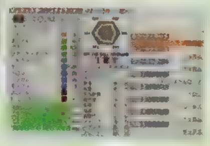
成功把球传到前锋脚下。

球会经营系统再度进化

可让玩家作为球队的老板兼任领队的FRANCHISE MODE将会加入新的要素。首先，监督本身会拥有自己的能力，监督的等级会直接影响球员的转会交涉、年青球员育成和挖掘其他俱乐部的球员等事情。另外，球会的医疗设备等级越高，球员受伤后所需要的恢复时间就越短，对于一所成功的球会而言，医疗设备确实非常重要。

只看结果不看比赛的模式。

清楚看见每一支球队的能力。



球员的能力一目了然。

FIFA 足球合集2

Text:秀吉 Design:Kennie

●BANPRESTO●暂定 2005 年春季●ACT●1 人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

继不久前由FROM SOFTWARE 公布了《义经英雄传》，BANPRESTO也不甘人后，同样发表了以平安时代的英雄源义经为主角的剑术动作游戏《义经纪》。该作品的亮点是由绘画《棋魂》和《死亡笔记》的人气漫画家小烧畑健先生负责担任人物设计，游戏将于明年春季推出！

義経紀

© BANPRESTO 2004
插画：小烧畑健

人物介绍

源义经

抱着平定乱世之梦的战神

[illegible]年在鞍马山长大，10 岁后下山投靠奥州的藤原[illegible]

[illegible]兵参战。由武藏坊弁庆起，旗下[illegible]人物。可惜最后被兄长源赖朝所迫害，最后死在秀衡之子——[illegible]

武藏坊弁庆

身穿僧袍的英雄豪杰

[illegible]

其他登场人物

除了以上两名已经确定的登场人物，还有一些插画已公开，但还不能确认这些登场角色的身份。当中包括一名手执舞扇的少女和一名手执长弓的少年。这两人除了角色造型以外，无论角色姓名或敌我方的身份都还不清楚，其余一切资料也仍旧不明。

神秘人物一

义经的生涯伴侣静御前？

未经确定的人物之一，虽然尚未确定身份，但从人物造型的特征上推测，有可能是义经的妻子静御前。

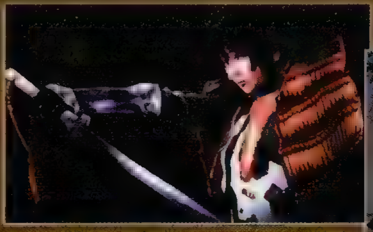
神秘人物二

名震天下的神射手那须与一？

同样未经确定，不过从手执弓箭这一点看来，若是同伴的话，极有可能是在坛之浦合战中一举成名的神射手那须与一。

华丽派设计风格完全3DCG化！

不但是角色的造型，就连角色身上的盔甲各部分都经过了小烧畑先生精心的描绘。富丽堂皇的京都御所，充满绚烂色彩与颓废风格的平安末期，以及充满魑魅魍魉的退魔战斗，这些想像中的世界在小烧畑先生的笔下被充分展现出来。游戏中更会将插画以高质素的CG来重现！



挥舞正义的大刀，将平家所率领的妖魔一一消灭！

©许斐刚 TK WORKS/集英社・テレビ东京・NAS
©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

由人气漫画《网球王子》改编而成的游戏《网球王子 最强组合结成》中，除了网球运动的基本玩法外，还加入了育成的部分。玩家选出的组合要在大会中胜出，才能得到游戏中的最高荣誉！

●KONAMI ●暂定9月16日 ●SPT+SLG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●7140日元 ●http://www.konami.co.jp/

参加大会前第一大难关！

参赛成员不足就不能参加大赛。

队员之间不和也会造成某些队员离队

长达20个星期的训练期结束后，大会即将开始。但是参加大会前，首先要面对的问题就是参赛成员不足！《网球王子 最强组合结成》的游戏过程可以分为两个部分，前半部分是参加大会前的训练期——20个星期时间，后半部分是大会开始直至完结。

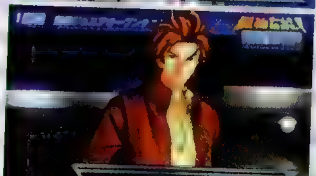
在训练期间，除了提升队员的实力以外，其实还有一个重要目的，这就是集齐足够的参赛成员。要参加大会必须齐集4名成员，若在训练的20个星期结束后，依然未能集齐参赛成员的话，玩家就不能参加大会，而进入BAD ENDING！

即使在训练期间集齐成员，也不能因此而松懈。因为只要角色之间的友情度不足，又或是出现队员不和等情况，将随时会发生队员离队的剧情！在大会开始前突然离队，将会令玩家不能参与比赛。不过在特定的角色担当队长时，有可能会出现“救世主”加入，让队伍能集齐成员参加大赛。

救世主出现

以救世主身份登场的角色

[illegible]	[illegible]
越前龙马	手冢国光、龙崎樱乃、桃城武
桦地崇弘	迹部景吾
河村隆	不二周助、亚久津仁
幸村精市	真田弦一郎


借助秘密特训，即使进入大会阶段，选手的能力还可以继续提升，这是育成最强队伍的最后机会。

秘密特训

如果秘密特训失败，下一场比赛的角色体力就会减少一半。

在大会举行期间，除了参加比赛以外，每当到了晚上，玩家还可以与其他队员进行特训，提高他们的能力。秘密特训的最大特点，除了是在深夜进行外，角色所提升的能力幅度要比训练期间更高，不过秘密特训则只能在大会期间使用。能够进入决赛，秘密特训的实行次数也会增加。活用秘密特训克服角色的弱点和强化他们的特长吧！

“Retry”的选择次数不设限制，无论重新挑战多少次都可继续进行下去，直至战胜对手为止。

反覆挑战就是迈向成功之道

在大会的比赛中胜出，当然可以自动晋级，但即使战败，也不表示游戏就此完结！若在赛事中落败，只要选择“Retry”就可以重新发起挑战，直至胜出为止！

作战变更
将角色交由电脑操纵时，只要变更作战的方针，角色使用技能的频率与攻击的积极性等要素都可以详细设定。

保留角色能力的另一方法

在大赛中取得优胜无疑是培育最强队伍的其中一个方法，然而即使在大赛中战败，只要能够参加大赛，就已经可以保留队伍的记录了。即使不能胜出大赛，也可以留下对战用的记录。

对COM角色作出指示
在COM操作角色进行比赛时，只要使用摇杆就可以对选手作出转换守备位置的指示，看穿对手的行动，作出适当的反击！

网球王子 最强组合结成
Text：文轻 Design：MW

蓝色恋曲

这是一款融合了恋爱、科幻和冒险要素于一身的游戏，主角要在一星期内带领所有女主角逃离被吸进异次元空间的学校，试问你能做得到吗？

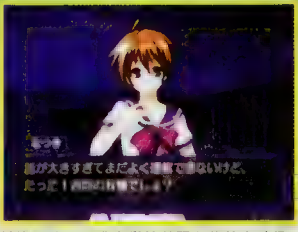
限时只有一星期，你能脱离异次元空间吗？

●Idea Factory●预定10月发售●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●7140日元／限定版9240日元●http://www.ideaf.co.jp/

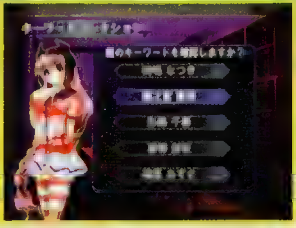
蓝色恋曲
Text :Dr Game Design :Kennie

地图选择式AVG

在游戏进行时，玩家要在全体地图画面上选择想到达的地点，然后跟遇见的角色对话，根据主角的动向和对话时的选择，会使故事有不同的发展；此外游戏中还加入了收录要素，每位女主角均拥有多个与其过去经历有关的"关键语"（记忆片段），玩家所收集的种类和数目会直接影响故事的结局。



最终目的是要逃离学校并跟心仪的女孩子成为情侣。



每个女孩子都预备了多个不同的结局可供玩家体验。

主要登场角色

柚

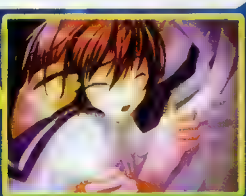
Profile
身高：155cm
血型：O型
出生日期：4月1日（白羊座）

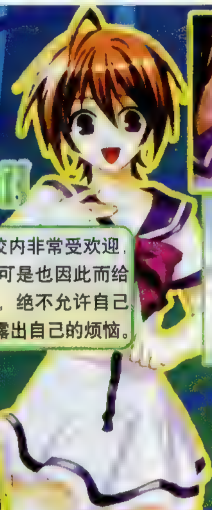
在禁闭的校内与真和一同行动的神秘少女，懂得从异次元空间脱离的方法，而且对真和的过去知之甚详，可是对自己的一切背景却三缄其口。

大槻和真

Profile
身高：177cm
血型：A型
出生日期：6月10日（双子座）
年龄：17岁
班级：2年级A班
所属学会：－

自小便轮流在不同的亲戚家中寄宿，直至10年前才回到出生的地方，因拥有可看见妖怪和幽灵的能力，而令其性格变得非常孤僻，不喜欢跟其他人接近。





桐嶋夏树

Profile
身高：158cm
血型：O型
出生日期：8月10日（狮子座）
年龄：17岁
班级：2年级A班
所属学会：垒球部

性格开朗活泼，在校内非常受欢迎，也深得同学们的信任，可是也因此而给自己造成了沉重的压力，绝不允许自己在其他人面前示弱或透露出自己的烦恼。

高栖佩夜

Profile
身高：148cm
血型：AB型
出生日期：2月22日（双鱼座）
年龄：15岁
班级：1年级B班
所属学会：－

时常跟手上拿着的猫布偶说话，并把它视作唯一的朋友，不时有出人意料的行动和反应，幸好因为她是学校主要资金赞助者的女儿才能免受责罚。

筱原静

Profile
身高：155cm
血型：A型
出生日期：5月15日（金牛座）
年龄：17岁
班级：2年级D班
所属学会：美术部

性格随和，与世无争的少女，为人坦率而没有心计，因而常常被身边的人利用，最近由于担心家庭环境的变化而病倒了。

影森千寻

Profile
身高：167cm
血型：O型
出生日期：1月15日（山羊座）
年龄：17岁
班级：3年级D班
所属学会：－

和真的前辈，把和真视作弟弟般关怀备至，并且还是学生会的书记，受到学生们的爱戴。另外她也是影森神社的传人，预定在毕业后回到神社帮忙。

藤之宫丽奈

Profile
身高：163cm
血型：A型
出生日期：11月7日（天蝎座）
年龄：16岁
班级：2年级A班
所属学会：田径部

与夏树同是班中的委员长，无论是在成绩或运动方面的表现均非常优异，为人十分好胜，与友善的夏树相比是各走极端的两类人。

该游戏舞台是位于欧洲的魔法学园，一群“魔族猎人”的见习生正在为达成梦想而努力。白天他们如常地过着普通的校园生活，晚上却活跃于冒险探索的猎魔行动中。玩家将化身成故事里的主人公，一方面与众多美少女交往，另一方面要成为世界一流的“猎人”。在本次的报导中，大家会看到各主要登场人物的资料。

メンアットワーク!3
愛と青春のハンター学園

©Studio e.go!©KID ※图为开发中画面

● KID ● 2004年发售预定 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定
● http://www.kid-game.co.jp/kid/game/maw3/maw3top1.html ● DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

以前曾受到[illegible]的袭击，因此那鲁·安吉华斯[illegible]成为猎人的[illegible]头。

那鲁·安吉华斯

本作的主人公，他是极为罕见的男性猎人，双亲死后由亲戚抚养长大，与蒙妮卡是青梅竹马的好朋友。

平时斯斯文文的蒙妮卡，在愤怒时便会大吃大喝。

蒙妮卡·奥布兰特

与那鲁一样具有猎人资质的少女，本来与母亲相依为命，然而在数年前母亲却离家到外地工作了。

表面上与主人公的关系非常友好，然而实则却未必。

吉斯汀·古兰顿

与主人公同时入学的男生，最擅长的科目是黑魔法，不过对于飞刀等暗器的运用也非常了得。

沉默的她对主人公表现出漠不关心的态度。

菲莉丝·沙芬

家族代代具有极为高强的魔力，她自身也遗传着这种力量，但是她却对此非常厌恶，所以选择了不需使用魔法的科目“炼金术”。

从外貌上看，只是一名纯真可爱的少女。

莉沙·艾华赫特

为了尽展自己的力量而入读魔法校园，擅于与别人交往沟通，战斗术科目的成绩最佳，能够轻易地使用巨大的斧头作为武器。

为报父母之仇而入读魔法学园，最擅长的科目是自然魔法。

绫小路 瑞穗

东洋阴阳道的继承者，能够化身为猫等小动物或人鱼，不过回复原状时经常无故掉了衣服，因此经常发生尴尬的事情。

工作者！3
Text :MINAMOTO Design:MW

- KID ● 暂定 2005 年 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM
- 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.kid-game.co.jp/

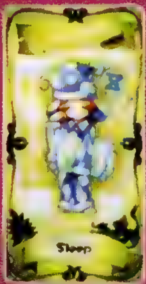
マビノスタイル

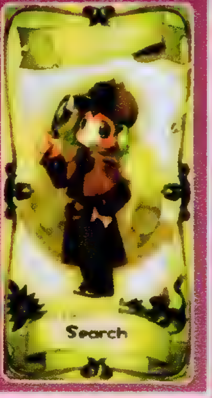
在异世界展开的学院生活

[illegible]"MABINOKI魔法学院"。[illegible]魔法学院，唯一回到现代世界的方法，[illegible]的生活……

搜集魔法卡片 解除学院内的神秘事件

[illegible]





人物介绍

望·G·天织

出生日期	4月18日
血型	O型
身高	155cm
体重	45kg
身材	B80/W55/H82

学院创办人的后人，拥有创学大魔导师后继者的信物"光之魔法书"的少女。虽然极不擅长魔法，但却不断努力练习。

友美·O·桧山

出生日期	5月8日
血型	A型
身高	162cm
体重	46kg
身材	B82/W56/H84

自小就守护着望，如同望的姐姐一样的女孩，同时也是学生宿舍的舍长。视望为自己最重要的人，讨厌任何令望悲伤的事物。

小鸟·N·木之下

出生日期	7月25日
血型	AB型
身高	150cm
体重	39kg
身材	B72/W54/H79

表面看来是一位普通的少女，实际上是高等级魔法技术的结晶——人造生命体。对自己不是人类一事十分在意，因此有点性格内向。

晶·A·真柴

出生日期	10月4日
血型	B型
身高	165cm
体重	48kg
身材	B76/W57/H78

在学院开设侦探社的古怪女孩。父亲被誉为最伟大的侦探，受其影响特别喜爱硬派的侦探小说。

瑞希·J·大神

出生日期	7月25日
血型	AB型
身高	150cm
体重	39kg
身材	B78/W54/H79

经常带来麻烦，然而却又令人难以发怒。充满活力，爱撒娇。自以为是受到周围所有人所喜爱的受欢迎人物。

片濑雏野

出生日期	6月30日
血型	B型
身高	158cm
体重	46kg
身材	B78/W55/H79

MABINOKI 魔法学院自开创以来最有名的天才少女。但在入学之前，一直都过着与魔法无缘的生活。不知什么原因，似乎有点不擅长与望相处。

Text:义经　Design:Kennie

时尚雨衣

© 2004 IDEA FACTORY

号称可以实现1000人对1000人混战的IDEA FACTORY新作《鬼魂力量 基础元素》在推出前两星期突然宣布延期，改为9月16日推出。本期将会为各位重温游戏的系统，以及介绍游戏当中的部分指令。

● IDEA FACTORY ●暂定9月16日● S・RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
●记忆容量未定● 6800日元● http://www.ideaf.co.jp/

编成PART
增强战力准备随时应战

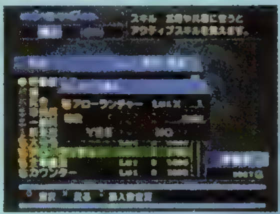
在进入游戏的每一章，都会进入让玩家编制旗下部队的“编成PART”，在这里可以强化玩家的初期国力和部队的能力，以准备应付即将迎来的激战。

国家内政
强化初期国力

利用“国家内政”这个指令，可以直接强化军事、资金、魔力三种资源。在进入战斗部分后，初期的军事技术与各种资源也会同样增加。只要强化这些资源，就可以在更有利于己方的情况下战斗。随着故事的推进，技术与国力的要求也会随之上升。

商店
购入战术的必需品——ELEMENTS

在《基础元素》中，部分兵种必需消耗特定的道具才能编制成部队出战，这些道具就是“ELEMENTS”。利用“商店”这个指令，就可以前往店铺购买这些ELEMENTS，而在使用部分技能与技术时，也必需消费ELEMENTS。因此在每一话开始时，都要先购入足够的ELEMENTS，以备不时之需。



编成
武将兵种全面强化

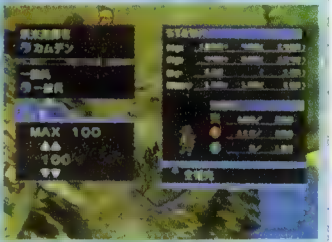
在战斗部分，除了武将与兵种外，各种设施都可以在“编成”这个部分进行追加、编成或强化。另外，新技术与技能也同样可在这个部分取得。通过消耗经验值，还可以强化部队的能力。

扮演部队领袖角色的武将，随着故事发展，取得ELEMENTS的增加，人数将会逐渐增加。而武将除了带领部队以外，还拥有优秀的能力、武器与技能，实力比一般士兵强得多。

战斗PART
在回合制的战斗中，将敌军一一击倒！

在战斗PART中，玩家可以在版图上指挥旗下的部队作战，将敌军消灭。当面对敌方大军压境时，更是绝对不能退缩！

部队作成
配合武将与兵种制作最强的部队！

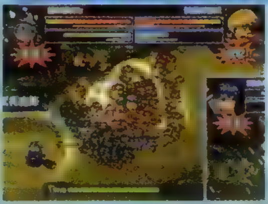


每一名武将最多可以带领1000名士兵组成部队出战。在战斗PART，将会以部队为单位进行活动。不论建筑，还是战斗，所有指令同样都必须由各部队负责执行。部队的工作效率会随着武将和兵种的能力而变化。

建筑
搜集资源所不能缺少的重要指令

建筑物在本作中是获取资源所不可缺少的设施，是作战开始后最应被重视的指令。当中的“兵舍”、“取引所”和“魔石精炼所”分别可以生产军事力、资金和魔力等三种资源。随着建筑物等级的提升，能够取得的数量还会随之增加，不过建筑物的升级也必须消耗相应的资金和魔力。

战斗
1000对1000的大混战！



当玩家旗下部队与敌方部队接触后，就会展开战斗。战斗中，双方的士兵将会展开激烈的混战。战斗的过程以“REALTIME”形式进行，玩家可以随时发布指令，以对应不同的战况。只要按下R1键，作战方针就会顺着“攻击”→“特攻”→“防御”的顺序转变。按下L1键就可以选择角色所使用的技能，按下△键可以让武将出阵，按下○键就可以让武将发动攻击。

开发
发展基本技术

部分重要的建筑物，可以让玩家开发在编成部分中获得的技术。除此以外，不少其他技能，也必须开发了基础技术才能发挥作用。如果基本技术没能达到一定水平，那么再强的武将也不能充分发挥实力应战。

鬼魂力量 基础元素 Text:文经 Design:Sam

CUSTOM ROBO GBA

（暂称）

与前作相比，《徽章机器人 GBA》采用了全新的素体进化系统，取代了之前较为复杂的配件组合系统，相信会更加适合年纪较小的 GBA 玩家。

[illegible]

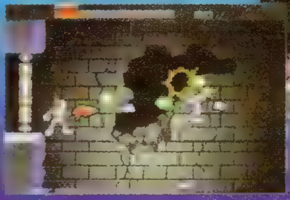
[illegible]

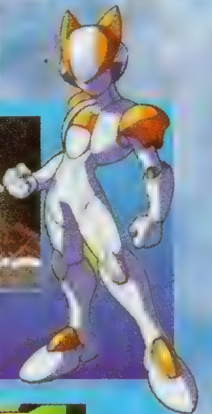
[illegible]

[illegible]

N素体 [illegible]

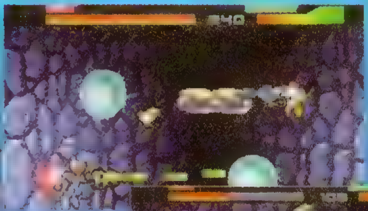
[illegible]

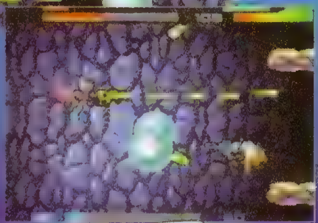




[illegible]

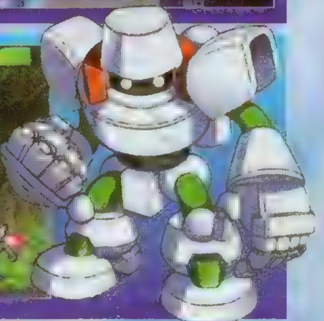
[illegible]





[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]

N素体的进化过程

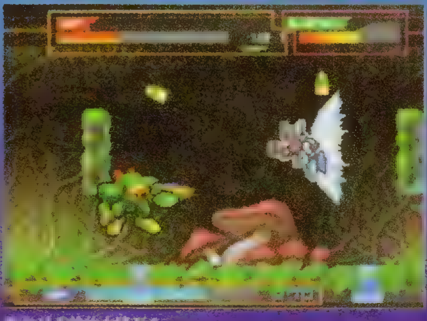
第一阶段

第二阶段

第三阶段

CUSTOM ROBOT [illegible]

[illegible]



[illegible]

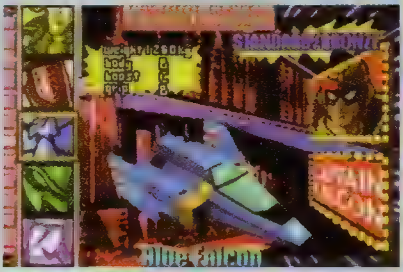
新作狙击

●任天堂●发售日未定●价格未定●A・RPG
●1人玩●电池记忆●卡带●对应通信对战线

徽章机器人 GBA（暂定）
Text:秀古 Design:Kennie

F-ZERO CLIMAX

《F-ZERO CLIMAX》是该系列在GBA上推出的第三作。包括动画版人物在内，本次将有34名车手相互竞逐、挑战最高速。在系统方面不但加入了新的攻击方式，而且还设有原创系统，让大家可以自由设计新赛道，绝对是系列作品的大突破。



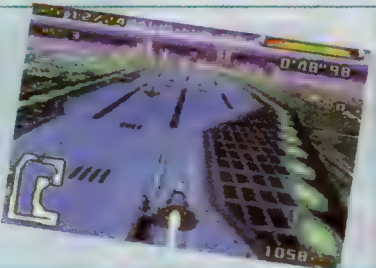
共有34名赛手及赛车供玩家自由选择

被沙漠覆盖的惑星赛道，由多条直线赛道组成，可发挥赛车的最高性能

连续的急速转弯，除了考验车手本身的技术外，赛车的过弯性能也相当重要

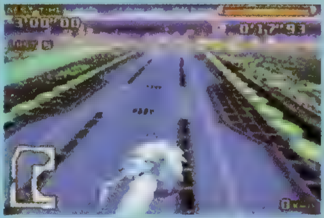
●任天堂●预定秋季发售●RAC●1至4人玩●卡带●电池记忆●价格未定

转！转！转！



新作《F-ZERO CLIMAX》除了继续保留原有的BOOSTER加速及SIDE ATTACK系统外，还加入了"SPIN ATTACK"和"SPIN BOOSTER"，现在就为大家介绍这两种高技巧的驾驶技术。

BOOSTER



在比赛进入第二圈后即可使用，能够瞬间大幅度提升赛车的速度，而且可以多次使用，但会消耗一定程度的能源。

SPIN ATTACK NEW!!

新加入的攻击方式。利用高速回旋产生强大的攻击力，从而破坏被击中的赛车。而回旋中的赛车欠缺稳定性，需要有过硬的驾驶技术才能稳定车身。

SPIN BOOSTER NEW!!

另一新加入的招式，在发动SPIN ATTACK时使用BOOSTER加速，瞬间爆发超高速以强大的攻击力撞击对手。

创造属于自己的新赛道

除了新的攻击招式外，本次新作还会加入原创模式，大家不但可玩到新制作人所创造的赛道外，本次大家还可开动脑筋，尝试设计一条独一无二，完全属于自己的新赛道加入到游戏之中。

设计后的赛道可藉着指定PASSWORD，输入到朋友的记录中与其分享。

←在对战模式中体验由自己创造的赛道

© 2004 Nintendo ©Nintendo / TV TOKYO·ASHIPRO·DENTSU

创造极速传说车手

龙 & DRAGON BIRD

经历了50年的历史，如今再度登场的传说车手，以强烈的正义感向恶势力挑战。

CAPTAIN FALCON & BLUE FALCON

宇宙中谜一般的赛车手，是龙最强的宿敌。

CAPTAIN FALCON & BLUE FALCON

F-ZERO CLIMAX Text:余画 Design:Stulan

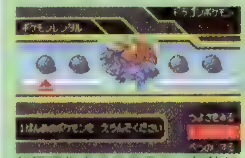
●任天堂●9月16日●RPG●1人玩●卡带●电池记忆●4800日元●http://www.nintendo.co.jp/

翡翠
系统大变身！

战斗工厂

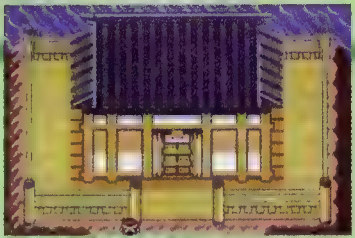
充满时代感的设计。

在这里进行的战斗称为"BATTLE TRADE"，训练员可以选择参加单人或双人比赛。玩家要先将自己培养的口袋妖怪交给登记人员，之后便可以在6只供租借的口袋妖怪中选择3只参加比赛。由于不能使用自己培养的口袋妖怪出战，所以如果玩家对口袋妖怪没有充分的认识，是很难战胜其他训练员的。如果在对战之中胜出的话，更可以利用手上的"租借用口袋妖怪"，交换对手手上任意一只口袋妖怪！

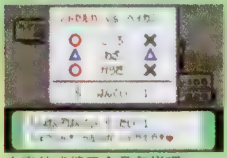


[illegible]用的口袋妖怪。

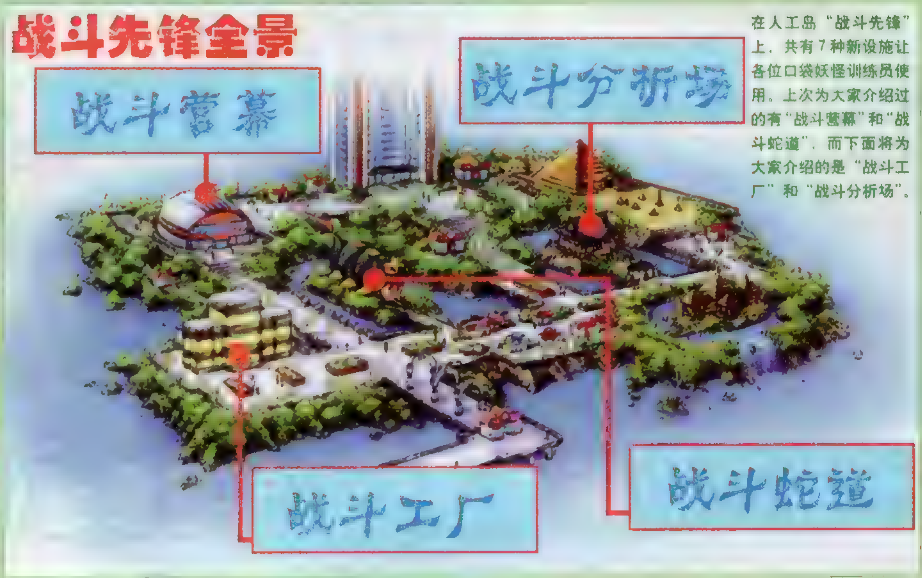
战斗分析场


场馆的外型很有武道馆风格。

在这里的战斗只可以一人进行，而且这里被称为"没有胜利的TEAM BATTLE"。训练员在这里只可以挑选3只口袋妖怪出场对战，而且出场的先后次序不是依玩家的选择而定，所以在挑选时要格外小心。赛制方面，战斗当中胜出的一方会继续留在场中，待对手的另一只口袋妖怪出场挑战，也就是说要战斗到最一刻才可以退场。战斗结束之后，便会显示出玩家对口袋妖怪的使用情况：心（こころ）代表攻击的状况；技（わざ）代表使用技的准确性；体（からだ）代表口袋妖怪的体力状态。


大家的成绩又会是怎样呢？

战斗先锋全景

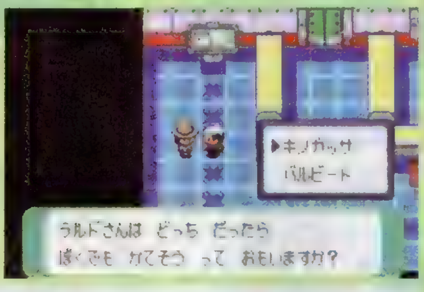


在人工岛"战斗先锋"上，共有7种新设施让各位口袋妖怪训练员使用。上次为大家介绍过的有"战斗营幕"和"战斗蛇道"，而下面将为大家介绍的是"战斗工厂"和"战斗分析场"。

主角大升格 新人变师父

一直以来"《口袋妖怪》系列"中的主角都是以一个新人的身份挑战不同地域的馆主，以提升自己的实力。然而在《翡翠》中，主角的身份发生了重大转变：在游戏进行途中可以收到一名弟子，而这名弟子绝对是重要的伙伴，因为在游戏中，玩家经常要与弟子联手参加双人战。另一方面，这名弟子又是一个"问题儿童"，因为他会经常向主角提问，而玩家的答案将会直接影响弟子的战斗风格！

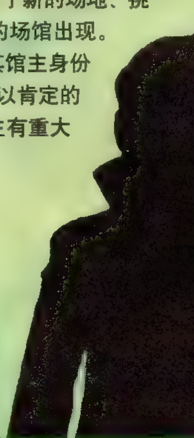
充满问题的弟子



师徒二人同时出战！

展开新的冒险故事 神秘馆主登场！

除了新的游戏系统，新的人物外，当然还会有新的故事。在新作《翡翠》中，除了新的场地、挑战之外，更会有新的场馆出现。虽然目前新场馆及其馆主身份都还是个谜，然而可以肯定的是他与之前8位馆主有重大关联。


这名神秘人物究竟是谁呢？

Text:赤目黑龙 Design:kinnie

DRAGON BALL ドラゴンボール

© バードスタジオ／集英社・东映アニメーション
© BANPRESTO 2004

虽然《龙珠》漫画已完结了好多年了，但其人气度如今仍然没有丝毫减退。而本次推出的《龙珠进化大冒险（简称《DB AA》）》，其故事将会是从悟空的童年开始，一直到打倒短笛大魔王为止，喜欢《龙珠》的玩家切勿错过啊！

天下一武道大会再临 龙珠争夺战再度展开

收录！天下一武道大会

除了基本的故事剧情外，本作中还会加入"天下一武道会"的比赛剧情，世界上的所有强者均会聚集一堂，以争夺"天下第一"的美誉，其中就包括桃白白、天津饭、饺子等著名的角色。

武道大会会场

龟仙人也会出场吧?

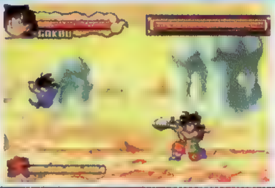
[illegible]决高下、战斗开始!

STAGE 1 悟空之家

为了让大海龟返回海中，悟空必须越过布满陷阱的山道，可是此时山贼出现，只好先将他们收拾掉了。

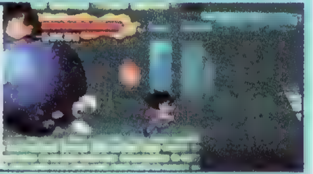
STAGE 2 荒野

在荒野上遇上了强敌乐平，而且他还是这一关的BOSS，他的狼牙风风拳非常厉害，一定要小心应付。



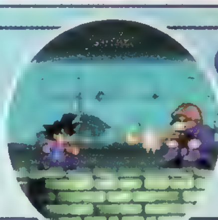
STAGE 3 皮拉夫城

悄悄地进入皮拉夫城，但那里不仅有大量的敌人正在等候着悟空的到来，而且还有各种陷阱，实在是危机四伏啊！



简单易懂的操作

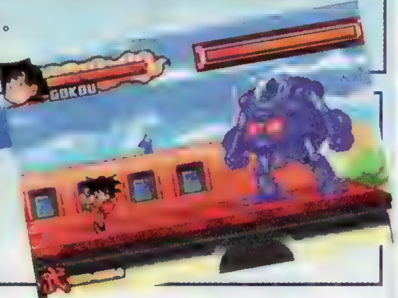
《DB AA》是一款玩法简单鲜明的动作游戏，透过不同按钮的组合便可以使出威力惊人的连续技和必杀技，比以往的格斗系列更加容易上手，尽管不擅长动作游戏朋友也能乐在其中。



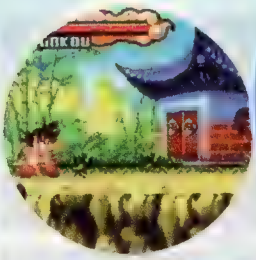
STAGE 4 麦斯路塔

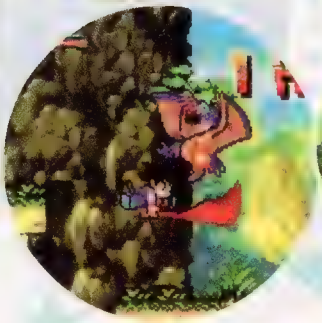
为了要救回村长，一定要打倒由蓝将军率领的强大军队，在这一关中连无法打倒的怪物人造人8号也会登场。

STAGE 5 RR军总部



在途中出现了许多红带子军兵团的士兵，但为了要取得龙珠仍要奋勇向前，而且最后还要打倒参谋操纵的巨大机械人。



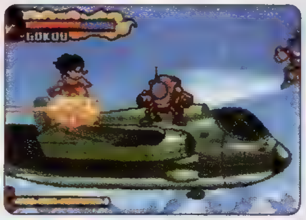


游戏的操作非常简单

如意棒能够随意伸长。

多姿多彩的招式

在新作中，悟空仍然是一位身手不凡、擅长拳脚功夫的英勇少年。而在白热化的战斗中，还必须借助筋斗云和如意棒这两件法宝，否则无法跟敌人周旋。当然与BOSS级的强敌对决时，更需要善用必杀技"龟波气功"，这样才有机会取得梦寐以求的龙珠！



乘坐筋斗云在空中战斗，筋斗云！冲呀！

一击必杀的龟波气功！

© 2004 Nintendo/CAMELOT

任天堂经典人物网球场上大乱斗

マリオテニスGC

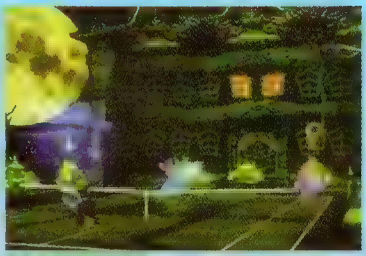
●任天堂●预定10月发售●SPG●1至4人●专用DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定

不仅会出现马里奥，其他伙伴也将登场

虽然游戏名字是《马里奥网球 GC（暂名）》，然而，在游戏中登场的人物又怎会只有马里奥呢！单是看最初的介绍，除了马里奥之外，还有路易、大金刚、TERESER、瓦里奥和 WALUIGI。

在游戏的开场动画中，大家可以看到瓦里奥正在练习，就连WALUIGI也在旁边一同训练，看来这对恶人组合又会出来捣乱了！此外，相对于《马里奥网球 64》，其他人物造型都有非常大的转变，当然，最主要的改变还是动作方面的进化。充分利用GC的机能将角色细微的动作变化尽可能地展现在玩家面前。

可爱的球场



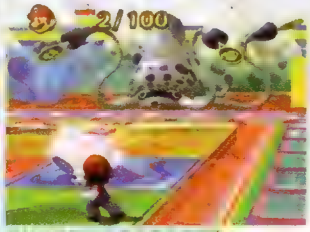
除了大家熟悉的可爱角色外，网球游戏中最重要的当然是球场了。然而大家在这游戏之中却很难找到一般网球游戏中常见的标准球场，取而代之的便是充满特色的“主题球场”。

在这里所指的“主题球场”，其实便是根据出场人物而制作的不同球场。当中不乏一些非常奇特的场地，例如取材自《路易的鬼屋冒险》的鬼屋球场。除了恐怖的背景，各种鬼怪还会在球场中乱飞，大家在击球的时候千万要小心它们啊。

另一个场地便是大森林球场。在森林中当然会有不少动物，可是在《马里奥网球 GC（暂名）》中，球场里还不时会有鳄鱼爬行，大家到底是做不伤害动物的环保大使，还是做一个称职的球员呢？

怎会少了MINI GAME的份儿

一般的网球比赛外，游戏中还有一些非常有趣的MINI GAME。MINI GAME其实也是在网球场中进行，当中除了要对付巨型食人花外，还要清理泥泞的球场。不过，最难的相信是面对八爪鱼的挑战，正所谓双拳难敌四手，大家要如何对付这只巨大八爪鱼呢？



充满魄力的必杀球

发球、上网、扣杀，哪一种动作大家最喜欢呢？笔者相信一定会是扣杀吧。所以，在游戏中不同的人物都有自己独有的必杀球，这种扣杀对比赛胜负非常重要。要一举击败对手，就一定要善用这种必杀技啊！

当然，大家也不可以忘记基本的发球，因为人物除了扣杀之外，连发球都有必杀技！当中最普通的便是马里奥的发球了。同时还要留意路易的必杀技，大家还记得他在《路易的鬼屋冒险》中的武器吗？对！那便是——吸尘器，在《马里奥网球 GC（暂名）》中，他竟然用吸尘机攻击？

马里奥网球 GC（暂名）
Text:赤白黑龙 Design:Kennie

在《火影忍者3 激斗忍者大战！》中将会加入新的人物以及新的招式，漫画中的各段剧情又能够在游戏中重演了！

NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦！3

自来也加入战阵！
新人物招式特技初次曝光

© 岸本齐史　スコット／集英社・テレビ东京・ぴえろ © 2004 TOMMY

TOMY ● 2004年冬季 ● ACT
● 1至4人玩 ● 价格未定 ● 记忆容量未定

自来也

传说三忍之中的其中一位，拥有忍术界最顶峰的实力，其压倒性的战斗力足以应付任何情况，相信只有大蛇丸才能跟他匹敌。

自来还懂得使用各种高级的忍术。

秋道 长治

因为习惯而不停地吃东西导致身体肥胖，不过长治却能够运用自己的体形作为武器，所以他一点也不觉得后悔。可是要叫他"胖子"的话，他一定会发怒的。

在战斗中，食物也仍不离手。

秋道一族秘传的忍术，能够在短时间里将体形变大数倍，虽然样子可笑，但攻击力却是非比寻常。

手鞠

手鞠擅长利用扇子操纵风的技巧和各类暗杀忍术，先将敌人打到半空，再施展出威力惊人的连续技。

利用巨大扇子进行攻击

游戏图片大公开

游戏的操作非常简单，任何玩家都能够轻易上手。

2对2的战况非常激烈！

人物的比例十分大，玩家能够看见角色的一举一动。

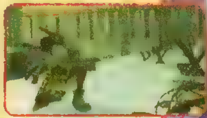
自由选择角色跟朋友们对战。

配合不同的招式，画面的角度会随之转变。

火影忍者3 激斗忍者大战！
Text 秀吉 Design stulau

© 2004 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 2004 ARRCHANGED STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.

THE RED STAR

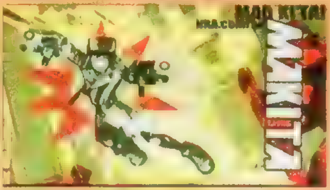


横向动作游戏从来都不缺乏支持者，可是随着时代的发展，传统的玩法已经不能满足大家，因此堪称经典的ACT游戏可谓凤毛麟角。不过只要创意新颖，即使是延续旧玩法的游戏一样可以有新的突破，而《红星》正是这样一款作品。

突破传统的新横向动作游戏登场！

游戏的源头

《红星》是改编自美国一本独立出版的漫画，故事背景发生在架空的未来俄罗斯。与大家所认识的俄罗斯大不相同，在未来的俄罗斯政权受到军事控制，到处都受到恐怖镇压。这时三位正义的使者出现，他们分别是MAKITA、KYUZO和MAYA，三人誓要推翻这个军事政府。



行动敏捷的MAKITA。

KYUZO是力量型角色。

MAYA的超能力值得期待。

突破横向动作旧有框架

本作可谓将现今的映像与过去的游戏性相融合而成。游戏的其中一个特色，就是以类似监视器的视点来控制主角进行战斗。例如出现新敌人时就会使用这个特点转移视线。游戏虽然以横向动作为主，但由于画面立体化，所以将会产生多种变化，例如丰富的视点变换，又或是舞台的转移等等，总之能令玩家目不暇接。

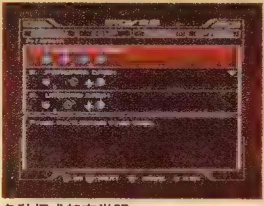
画面制作相当出色。

活用了立体画面的优点表现出不同视点。

丰富的系统支援

游戏中按键能开启选单画面，会有多个项目供玩家选择。"MISSION"除了说明游戏的任务外，更可以看到角色遇到敌人的资料。"EQUIP"可更换角色的装备，因为角色能够根据情况使用不同类型的武器。"MOVES"则是说明角色目前所持有的特殊招式，查阅相当方便。

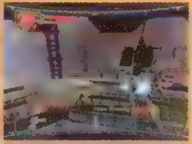
系统画面可调查所遇敌人的资料。


各种招式都有说明。

集格斗与射击于一身

《红星》与传统动作游戏的另一分别，就是更为丰富的动作性。过去这类型游戏不是打斗就是射击，但本作则揉合了两方的特点。玩家既能使用刀剑作近身战，也能使用枪械作远程射击。近身战时能通过不同的按键组合出各种招式，例如将敌人打至浮空，又或是进行疾冲。至于枪械基本上没有弹药限制，不过连续发射时下方会有枪体热量限制，到达界限就需要时间等它冷却才能继续射击。而两种攻击与R键组合还会有不同效果，例如射击时可锁定方向，肉搏时转换不同招式。

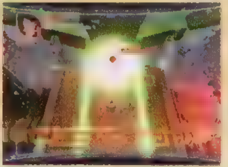
肉搏战重视连续技。


射击可攻击远距离敌人。

KYUZO独有的储力攻击。

此外主角还能够发动防护罩抵挡敌人进攻，但与枪同样会有能量限制，不能无限制使用。还有每位角色均有一招必杀攻击，其威力当然惊人，而条件是主角需要先通过战斗蓄满相应能量。

发动必杀一击。


利用防护罩保护自己。

多姿多彩的BOSS战

动作游戏当然不会缺少BOSS角色，而本作当然也不例外。每关都会出现两至三个BOSS级角色，他们都有不同的攻击模式及弱点，玩家就要熟悉攻击变化并逐一化解，这样才能顺利过关。

有丰富的BOSS角色。

要熟悉BOSS的各种攻击模式。

等待BOSS露出破绽。

过关之后

成功完成一关后，会出现统计画面，会根据玩家的表现给予不同评价，而这些评价又会化为分数。玩家可利用自己所得的分数强化手上的武器及购买新装备，令下面的战斗更轻松。本作将于9月21日在美国推出，值得各位留意。

完成一关后会给予玩家评价。

利用所得的分数强化装备。

●ACCLAIM●ACT●9月21日发售●1至2人玩●售价348港币●记忆容量未定
●DVD-ROM●对应硬盘记录，8M记忆卡●http://www.acclaim.com

Text 电玩太郎 Design:Kenne
红星

分裂细胞3

游戏系统 & 新要素初探！

这个备受注目的新作又有大量新情报公开了！本刊将通过这些新公布的画面来讲解游戏的新要素，以及初步分析一下游戏的系统！

更真实的画面！

从已公开的舞台画面中，可以看到游戏的逼真程度更高，而且光源的处理也更为真实，把不同的光线亮度与天气状况真实地展现在各位玩家眼前，故此山姆在潜入时要密切注意闪电、开灯等突如其来的光源变化，以免暴露行踪。

纽约市内大厦的天台，霓虹灯的效果也十分逼真呢！

强化后的开镜画面，令玩家看得更加清楚。

更加自然的人物反应

游戏角色的A.I.经过了大幅度强化，敌人不仅警惕性更高，而且面对突发情况时的反应也更快，使玩家仿佛在跟真正的敌人交手似的。另外游戏中还为山姆准备了多种新动作，玩家必须仔细观察四周的环境，活用各种物品并具有随机应变的能力才能克敌制胜。

ONLINE 模式下的新动作

大受欢迎的网上对战模式当然也会得以保留，而且也同样有所强化，对比起强调独立作战的前作，本作会更为着重于团队合作，加入了多种互相合作的动作和要素，令可玩性大大提升！

新作狙击

● Ubisoft ●预定冬季发售 ● AVG ●人数未定 ● DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ● http://www.ubisoft.co.jp/ ●对应 XBOX LIVE

Text: Dr.Game Design: Kennie

分裂细胞3

铁拳5=铁拳 ONLINE？

若论立体格斗游戏，相信玩家必定会想到《VR战士》和《铁拳》，当中的《铁拳》在经过了多次进化后，除了加入之前的“ASSULT MODE”，在最新的街机版《铁拳5》中，更加入了对应网络的新系统。

© 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

→段位会在人物选择画面上显示。

网络系统1 段位SYSTEM

段位SYSTEM在《铁拳5》中，其实不可以视为一种RANKING的模式，因为这是对人专用的段位认定系统。在人对人的战斗中，每取得一场胜利，玩家的成绩都会被保存，当累积到一定胜利场数后，段位便可以得到提升。这个系统就像《VR战士》的段位认定模式一样，以固定方式表现玩家所用人物的LEVEL（技量）。

目前已确定的段位是由最低的“10级”开始，直到暂知的最高段位“皆传”，而为了可以升到更高的段位，玩家最好还是与自己实力（段位）相近的对手对战，这样便可以比较有效地提升段位。至于之后是否还有更高的段位出现，则仍是个未知数。

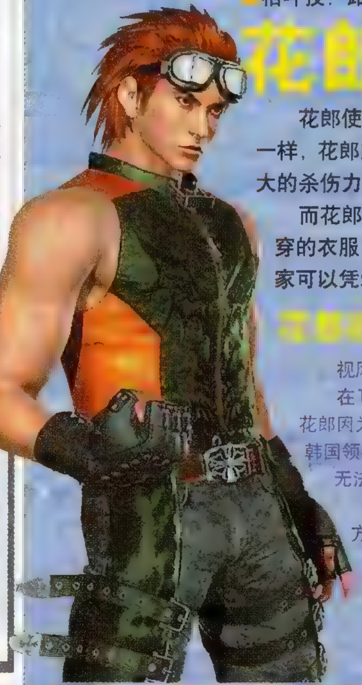
网络系统2 称号SYSTEM

《铁拳5》里的“称号”与“段位”是两个完全不同的系统。虽然这不是和段位一样用来判定玩家的强弱，不过也是一个对彰显人物特色的称呼。这种被称为“称号”的东西，其实可以说是一种特殊道具，只要玩家每完成一场战斗，就可以利用所得到的FIGHT MONEY购入。除此之外，玩家还可以在游戏当中参加大赛，胜出后同样可以取得不同称号。与段位一样，称号也有很多种类。

←表示方式会有所不同。

→称号也会在人物选择画面中显示。

以图中的称号“铁拳众”为例，就算是同一个称号，其表现方法也会根据不同情况而有所区别。所以要集齐这些不同款式的称号，绝对没有想象中那么简单。



■格斗技：跆拳道 ■国籍：韩国 ■性别：男

花郎 HWOARANG

花郎使用的是以火烈鸟之构为重心的战斗技巧。就如以往的《铁拳》一样，花郎的主要攻击是利用腿下功夫，不论是飞踢还是中段踢都有极大的杀伤力。这也表现出跆拳道中腿技强劲的特点。

而花郎的2P服装与他的故事互相呼应，因为这是他在服完兵役后所穿的衣服。这套服装与1P的基本跆拳道服可以说有着极大的分别，大家可以凭爱好选择。

视风间仁为劲敌的天才跆拳道达人：花郎。

在The King of Iron Fist Tournament 4（第四次铁拳大会）的终末之时，花郎因为自己军人的身份，没能实现与风间仁对战的心愿。之后花郎被带回韩国领事馆。一名自称是大使的人，向花郎说出一件他无法相信的事情。

“关于本次事件，军方不打算作任何追究，军方也已经准备了相关文件，你自己看吧。”

接过信件的花郎，思绪突然变得混乱起来。

“莫非……喂，这事情是真的吗！？”

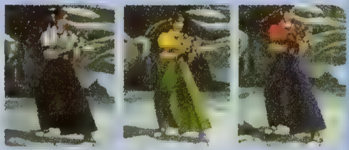
翌日，接到信件的花郎便匆匆赶返韩国。

两个月后，服满兵役的花郎，已经全无顾忌。

再次恢复自由的花郎，现在的目标只有一个，便是打倒风间仁。

装备道具与人物颜色分别

在《铁拳5》中，加入了像以往《VR战士》一样的道具，让各角色可以有更多不同的形象。而且在游戏之中，不同人物也会有不同的颜色选择，以下便是花郎、风间飞鸟、JACK 5的不同颜色。



↑风间飞鸟的不同颜色。

JACK 5的不同颜色。

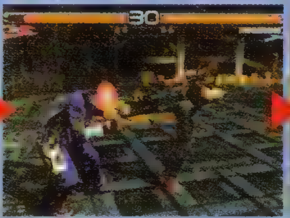
可以看到实况战！

由于《铁拳5》是提供网络对战的游戏，所以，在日本全国不同的游戏机中心也会设有一个大型的萤幕，让观众可以欣赏全日本不同地方的对战情况，而且观众更可以看到对战的个人资料呢！不知香港会有这种服务吗？

→希望在国内也可以看到就好了。

↑出其不意的飞踢。

↑攻击力极高的中段踢！

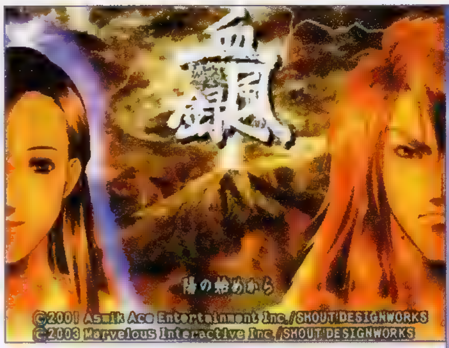


↑踵落是很多连续技的起首式。

●NAMCO●11月中旬推出●FTG●1至2人●街机●价格未定
●http://www.tekken-official.jp/tekken5/

Text:赤白黑龙 Design:MW

东京魔人学园外法帖 血风录



2002年在PS上推出的《东京魔人学园外法帖》，在强化系统与加入新剧情后，在PS2上再度推出。《东京魔人学园外法帖 血风录》中，除了原作中的“阴”和“阳”两篇外，还会加入全新的第三篇故事“邪”。

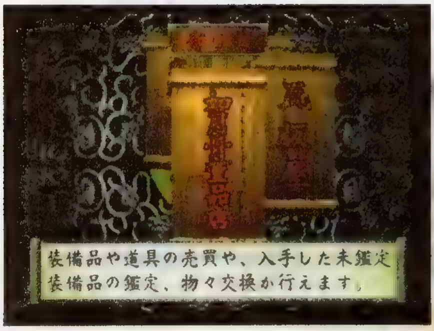
基本操作

十字键：移动游标	○：决定	□：加快对话速度
×：取消	R1：对话前进	L1：对话前进
SELECT：查看之前的对话		

系统简介

《东京魔人学园外法帖 血风录》与其他同系列作品相同，包括了推动故事发展的ＡＶＧ PART和战斗部分的SLG PART。而与其他AVG作品最大的不同，就是《血风录》采用了“感情输入系统”。玩家在故事进行过程中，将会不时需要作出反应，但所选择的并不是一般AVG中的“对白”，而是角色的感情。

每当出现图中的画面时，玩家就要用十字键与○△□键相配合输入适合的感情，根据玩家的选择，人物之间的友好度与能力将会产生变化。



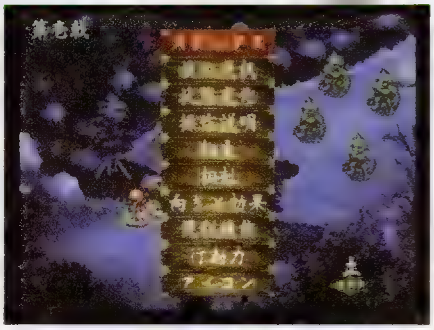
在每一话开始时，玩家都可以前往商店购买或鉴定道具。如果得到名为“式神罗写”的道具后，还可以将道具合成变为各种式神。另外，还可以前往“灵场”进行战斗，提升角色的能力。

运用五行生克的战斗系统

《血风录》的战斗系统主要以“行动力”为重心，另外还将五行生克的元素混入战斗系统内。游戏中分别以白、蓝、紫、红、黄，代表金、木、水、火、土五行。当相生属性的同伴邻接时，受影响的一方行动时所消耗的行动力就会相应减少。而以相克属性攻击敌人，就可以造成更大的损害。

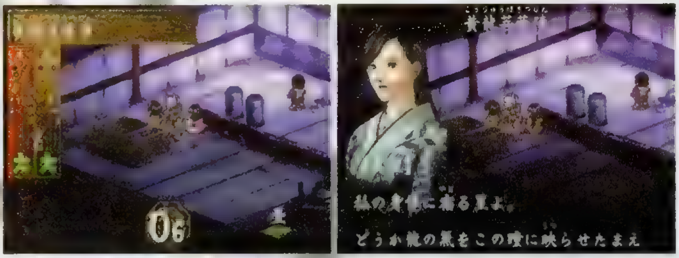
五行相生	火>土>金>水>木>火
五行相克	火>金>木>土>水>火

除此以外，每个角色与攻击技能，都设定了攻击位置和弱点，并以纸人的形式表示。角色的纸人以红色来表示人物的弱点，当受到攻击时损害会增加，相反蓝色就表示角色防御力较强，即使被击中所受损伤也会较低。活用适当的技能，就可以更有效率地消灭敌人。而随着使用次数的增加，各种还会不断升级，而部分技升至LV5时，还会强化成技能。


游戏中设有详细说明，只要查看一下，就可掌握战斗系统。

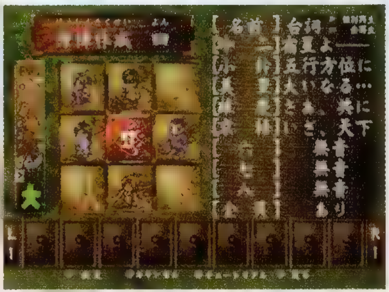
达成胜利条件后，根据作战的成绩，获得的金钱和道具也会随之变化。

方阵


只要用特定角色包围敌人，就可以发动方阵攻击

以敌方角色为中心，当特定的角色分布在其四周八个空格相应的地点时，就可以发动不用消费“行动力”的强力攻击——“方阵技”。方阵技不但威力强劲，使用方阵技击倒敌人后，参与攻击的全部角色都可以获得经验值。除此以外，不同的方阵技还拥有各种不同的特殊效果。

方阵技可以分为两类，分别是初期设定的角色固有技，以及由玩家自行设计的原创方阵。原创方阵方面，可由玩家自行选择参与的成员，随着参与角色与分配位置的不同，方阵技的威力与特殊效果也会相应变化。


除了原有的方阵技外，本作还加入了自设方阵技。让玩家自由组合使用方阵技的角色以及技能的特殊效果。

式神

当故事剧情发展到一定程度后，主角会得到名为“式神罗写”的特殊道具。在每章开始时，选择“寄り道”，就可以选择合成式神。在装备式神后，只要满足发动条件，式神特有的能力就会自动发动，而威力往往能够改变战局。

在制造式神时，除了“式神罗写”以外，玩家还要牺牲道具才能合成出可以在战斗中发挥作用的式神。而原料除了在商店购买外，还可以在迷宫通过战斗来搜集。

CHANKAST梦工场

文：修改之神

DREAMCAST，作为SEGA在家用机市场的最后一位战士，怪就怪在生不逢时。和强大的PLAYTSTATION2面对面，别说DC，看看现在的NGC、XBOX，任何一台家用机都不会有好下场……

因为DC的图形处理器部分——POWERVR PCX2架构根本就是标准的电脑显卡芯片，操作系统采用了WINDOWS CE精简版，又采用了DIRECT X6.0，总体来看和电脑非常接近，模拟难度相对于PS2来说要低的多：大量画面特效可以直接通过DIRECT X调用，再加上功能强大又便于使用的SSE指令集，在处理器突飞猛进的今天，DC模拟器——CHANKAST终于诞生了！

CHANKAST的开发可以用“一帆风顺”来形容，第一个测试版本0.1就包括声音和记录卡功能！能比较流畅的运行生化危机、莎木这样的大作；不久推出的0.2提高了兼容性、并解决了许多图形错误；0.2a更是加入了游戏速度调整功能，大量2D游戏和少数3D游戏在3G左右的CPU上跑起来比真DC还要快！最新的0.25大幅度提高兼容性，又加入了使用DC引导盘换盘的功能，大量原先无法运行的游戏得以重见天日！照这样的速度下去，相信100%模拟DC不是梦！！

DC机能列表

CPU：HITACHI（日立） SUPER-H ENGING-4（SH4）、RISC精简指令集架构、32BIT（内嵌128BIT FPU绘图引擎，即数字协处理器，这就是为什么DC曾经被吹成128位机）
LSI（大规模集成电路制造精度）：0.35微米
主频：200MHZ
MIPS（百万次／秒）：360
指令CACHE：8KB
数据CACHE：8KB
指令集：固定16BIT
主内存：16MB（8MB 64BIT SDRAM × 2）
总线：32BIT
前端总线：16BIT
浮点运算：1.4G FLOPS
FPU：单精度32BIT
FPU绘图引擎：128BIT（用32BIT浮点资料做128BIT运算）

图形处理器：NEC POWERVR PCX2 SECOND GENERATION特制版，128BIT（和电脑用版本比起来实际上是缩水版，但也比MODEL3快2倍）
显示内存：8MB（128BIT SGRAM × 1，双架构缓冲器）
多边形：300万多边形／秒（比MODEL3多3倍）
开启光源：150万多边形／秒
开启雾化：125万多边形／秒
分辨率：640 × 480～1024 × 768
最高发色数：16777216
色深：8／16／24位
Z缓冲精度：24位
特殊机能：隐面消去法（简单来说就是被其它物体遮盖，从正面看不到的画面不计算，以节省机能），VQ材质压缩（有损压缩，最高1／8压缩率）
硬件特效：回转，ZOOM，淡入淡出，半透明，块状阴影，层次阴影，远景修正，磁砖处理，ALPHA混合，双线／三线过滤，边缘抗锯齿，MIP映射（图像映射贴图），BUMP MAPPING（凹凸贴图），ENVIRONMENT MAPPING（镜面反射），SPECULAR EFFECT（光源反射）

音频处理器：YAMAHA 32BIT RISC SUPER INTELLIGENT SPU（内置EFFECT专用DSP）
ADPCM：64BIT，44.1KHZ（接近专业音响器材水准）
音频格式：MIDI／XG（内建200种乐器采样）／AD-X
音效内存：2MB

光驱：YAMAHA GD-ROM（GIGA-BYTE DISC）光盘驱动器
容量：1GB
读取方式：CAV（恒定角速度）
读取速度：最高12倍速（外圈），最低4倍速（内圈／第一轨CD轨）

外设：33.6KBPS V34／56KBPS V90（美版／欧版）MODEM，100MB ZIP

操作系统：MICROSOFT WINDOWS CE精简版
DIRECT X版本：6.0
OS ROM：4MB

CHANKAST的安装和使用

CHANKAST的系统要求

CPU：INTEL PENTIUM4 1.4G以上，AMD ATHLON XP 1600+以上，必须支持SSE指令（老的AMD DURON系列不支持）

理论上PENTIUM3也可以，不过主频必须高于1G，因为CHANKAST超“吃”CPU，不然速度只能用“幻灯片”来形容……

内存：至少256MB

如果是WINDOWS XP建议512MB，因为XP本身就是吃内存的“大户”。

显卡：NVEDIA GEFORCE2 MX／ATI RADEON 7000以上。

不过有些游戏用GEFORCE系列显卡可能会有花屏的现象发生，比如“《索尼克》系列”，特别是国内某些“缩水”的GEFORCE FX系列，ATI RADEON系列显卡无此现象，因为作者用的就是ATI显卡。

此模拟器只“吃”CPU，基本上对显卡没什么要求，只要支持硬件T＆L功能的显卡都没什么问题，唯一例外的是被称为“民用级T＆L显卡祖先”的GEFORCE256，因为虽然NVEDIA宣称GEFORCE256是第一块支持T＆L的民用级显卡，但实际上支持的并非是完整的T＆L，某些关键技术根本不支持……（毕竟是第一代，有问题是难免的），在CHANKAST下是无法正常使用的。另外一个极端是你用再高的显卡也是浪费，用GEFORCE2 MX和GEFORCE2 FX 5950的速度差别不会超过5FPS……唯一的好处是GEFORCE2 FX 5950、RADEON9800 PRO级别的高级显卡可以开启8X、16X以上的FSAA全屏抗锯齿，差一点的GEFORCE4、RADEON9200级别则基本就只能开到4X以下了，当然，GEFORCE2 MX这种等级的还是别开为好……

操作系统：WINDOWS 2000或XP，9X／ME基本上无法运行，但XP＋SP1很有可能出现别的机器能玩的游戏到你的机器上就不能运行的RPWT，建议SP1补丁能不打就不打。

必须安装DIRECT X9.0以上版本，不然运行时会提示找不到D3D9.DLL，无法继续运行。另外，显卡是否硬件支持DIRECTX9.0无所谓，只要能装就行。

CHANKAST的使用

CHANKAST0.25官方下载地址：

http://chanka.emulatronia.com/downloadchankast.php

不过这里绝对没有BIOS文件，要自己找……

因为CHANKAST使用起来比较麻烦，为了方便大家使用，我将此模拟器进行了汉化，以下说明以汉化版为例。

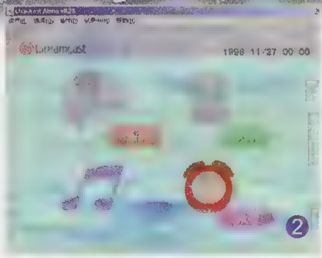
CHANKAST0.25汉化版下载地址：

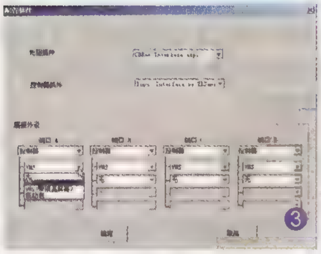
http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#dc

CHANKAST LOGO（图1）

安装模拟器非常简单，只要将模拟器的压缩包解压缩，然后把DC的BIOS文件（DC_BIOS.BIN和DC_FLASH.BIN，二者缺一不可）放到模拟器所在的文件夹里就OK了。但要注意BIOS的版本问题，DC的BIOS文件也分日版／美版／欧版等很多版本，理论上任何BIOS都可以，但实际上主BIOS文件DC_BIOS.BIN和副BIOS文件DC_FLASH.BIN关系非常大，如果不匹配可能无法正常运行，甚至会产生一些奇怪的错误……

如果不停地出现让你输入日期时间的界面，或者原先是好用的现在又不能用的情况，有可能是BIOS文件是只读属性，把只读属性去掉一般都可以解决，还不行就有可能是BIOS文件损坏；还有更奇怪的错误是提示CAN'T READ DC_BIOS.BIN，说明没有找到这个文件，但这个文件明明存在，那十有八九就是版本不配套，可以试着将DC_FLASH.BIN重命名或删



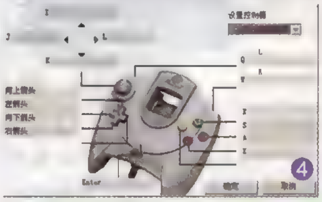


掉，再运行 CHANKAST 时系统会自动生成一个新的DC_FLASH.BIN，能不能正常工作就要看运气了；如果还是不行，只能去找配套的BIOS版本了……

另外，如果是我提供的那个汉化版，基本可以不用考虑 BIOS 的问题，同时附带的为中文版BIOS，效果是让DC 的管理界面为中文。（图 2）

第一次运行 CHANKAST.EXE，会出现（图3）的画面，在这里就是让你选择各种插件。

在“光驱插件”这一项里选择 CDROM INTERFACE BY XXX，不行的话就换 CDROM INTERFACE BY ASPI。在“控制器插件”这一项里选择 INPUT INTERFACE BY ELSEMI，下面这4个就是手柄选项。“控制器”是选择使用手柄，“无”是不使用手柄，记录卡选项有“VMS”、“VMS（带液晶显示屏）”两种，还可以选择是否使用震动包。



设置好了之后点确定，然后会自动进入手柄设置界面（图4），相信大家一看就会，就不多做介绍了。

在运行 CHANKAST 时如果忽然弹出（图5）的画面，关闭 CHANKAST 后重新运行，然后点“插件”选择“设定”，在“控制器插件”那一项里选择 INPUT INTERFACE BY ELSEMI。

如果第一次因某些原因没有设好，以后在主界面选“插件”也可以再次进入重新设定。

如果用的是WINDOWS 2000 PROFESSIONAL SP3之前的版本，有可能出现找不到光驱盘符的问题，应该是没有安装 ASPI 驱动或 ASPI 版本错误的缘故。这时请先安装 ASPI 4.70驱动，还不行再强行覆盖安装 ASPI 4.60就可以解决。另外，WINDOWS 2000 SERVER 版请直接安装 ASPI 4.60，不要先装 4.70 再覆盖安装 4.60。

ASPI 驱动下载地址：

http://www.adaptec.com/worldwide/support/suppdetail.jsp?sess=no&prodkey=ASPI-4.70&language=English+US

点“选项”这一项，会出现几个分支选项，分别是：

设置驱动器：光驱设定界面，假设你的光驱是 G 盘，你想用光驱玩，那么就选择 G:（虚拟光驱的情况请看下文）。

设置控制器：手柄设定界面，参考上文。

设置显示方式：在这里又有几个分支选项，分别是：

分辨率：分辨率有 640*480，800*600，1024*768，1280*1024 这四种选择，640*480 是 DC 的标准分辨率，想再高就要看你的机器有多强了，一般来说目前流行的 P4 2G+GEFORCE4 MX440 开 1024*768 基本没问题。

全屏：设定画面是否全屏显示，

填充／点阵填充：这两项是用来给某些用到 Z 缓冲功能的 3D 游戏用的，另外游戏中如果有严重的贴图错误可以试着开启看看。

框架：不显示 3D 贴图，仅显示矢量线，一般来说没人会用，除非您想让所有的游戏都变成 REZ 的效果……

显示参数：显示游戏 FPS 等说明，不用解释。

输出方式：有 VGA 和NTSC 这两种可选，其实选哪个都一样，如果出现画面颜色不正常的问题可以换一个试试。

优先级：有标准和高这两种可选，当然选高了，别忘了事先把后台那些没用的程序都关闭，特别是病毒防火墙。

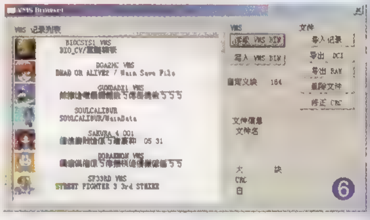
CAPCOM 增强：顾名思义，是专门给 CAPCOM 公司的游戏做优化用的（说实话，CAPCOM 应该是对 SEGA 最厚道的厂商了……），例如“《街霸》系列”、“《漫画英雄 VS CAPCOM》系列”等等，不过对应的主要是 2D 游戏，对《生化危机》之类没什么用……帮BANDAI 代工开发的《高达 联邦对吉恩 DX》也算。

记录卡管理

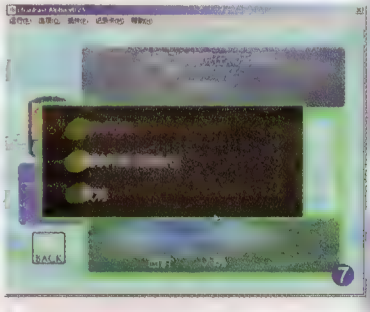
需要先在手柄设置界面选择好记录卡类型，然后才可以进行记录卡管理，需要用到 VMS BROWSER。

VMS BROWSER 汉化版下载地址：

http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#dc



解开后放在 CHANKAST.EXE 同一目录下面运行即可（图6），用起来感觉没有 DC 自己的记录卡管理功能方便……进入 CHANKAST 主界面选“记录卡－运行”也可以直接调用。



如果出现明明设好记录卡但游戏找不到，或找到也不能记录的问题，先去掉 VMS.BIN 的只读属性，然后不放盘选开始，接着会进入DC的主管理界面，选“文件”，再选择要使用的记录卡选“删除所有（初始化）”（图7）就OK 了。

全部设置好后重新启动 CHANKAST，把DC 游戏光盘放入光驱，点击运行，选择开始，之后就祈祷吧，运气好的话就能看到蚊香的开机画面，然后看到你梦寐以求的游戏画面！如果运气不好，提示CAN'T LOAD TOC FORM X：DRIVE（图8）的话，请先不放盘选开始，进入DC 的主管理界面，然后放盘选运行，还不行就用引导盘，万一您真 RPWT 到极点，就可以把这张盘当茶杯垫了……

在游戏中同时按下A+B+X+Y+START，会回到游戏的标题画面；再按一次或直接弹出光盘会回到 DC 的主管理界面，用法和真 DC 一模一样。

速度调节

CHANKAST0.2A 和 0.25 可以使用小键盘的＋／－来调节 CPU 占用率，默认是 100，机器好的就调高，机器一般的就调低点，具体调成多少因机器而异，请自行测试后决定。

声音问题

某些游戏（比如斑鸠）还有一个重大问题，就是音乐玩着玩着就没了，打 BOSS 时或换关卡时又出现了……

这是因为DC模拟器的游戏速度一般来讲是达不到DC主机的速度的，但是有些游戏的音乐还是按照正常的速度播放，斑鸠的音乐文件并不是循环播放的，是有时间限制，这个时间和斑鸠的正常游戏时间是一致的，放完一首放下一首。而DC模拟器的速度一般会慢一截，这就会造成玩着玩着就没声音了，打 BOSS 时或换关卡时会改变播放的背景音乐，于是又有声了。解决方法只有尽量将速度调整为正好60FPS。

如果声卡为 AC97 软声卡，主板芯片组又为 NVIDIA 的 NFORCE 系列，99％会有刚开始游戏时爆音或者突然没声音几秒钟的情况出现，这个问题不止出现在 CHANKAST 上，在不少电脑游戏中也可能出现。这是NFORCE芯片组设计上的BUG，并非模拟器或游戏的问题。NVEDIA 官方目前没有公布解决的方法或新驱动，除了换声卡或换VIA 芯片组的主板以外目前没什么好的解决办法……

虚拟光驱的使用

喜欢玩PS模拟器的朋友们，是不是经常把游戏做成虚拟光驱来提高读取速度？游戏从此不再从光盘运行，你不必再担心光头磨损，大大延长光头的寿命？既然PS是这样，相信DC也不会例外。

首先安装DAEMON虚拟光驱，但要注意版本，一般来说推荐DAEMON3.29以前的版本，新版本可能会在载入镜像文件时出现I/O CONTROL ERROR的错误提示，或者是提示镜像文件损坏，虚拟光驱无法辨认，有可能是因为镜像文件经过改动后高版本虚拟光驱认不出来的缘故，ALCOHOL 1.92同样有可能出现这个问题，改用DAEMON3.29或者是ALCOHOL 1.48可以正常读取，或者把镜像文件转换成NERO BURNNING ROM的NRG格式，用任何版本的的DAEMON和ALCOHOL都可以读取。

另外，最新的DAEMON3.46我测试过没问题，下载地址是：

http://www.daemon-tools.cc/dtcc/portal/download.php?mode=Download&id=34

安装时如果提示WINDOWS INSTALLER错误，表示你的机器没有安装INSTALLER FOR MICROSOFT WINDOWS的PACKAGE安装包，可以去MS的官网下载，地址是：

http://download.microSoft.com/download/WINDOWSinstaller/install/2.0/w9xme/en-us/instmsia.exe

安装后运行DAEMON主程序，这时会在屏幕右下角状态栏出现红色的闪电图标，用鼠标左键点击这个图标，出现的“英文字母：”就是虚拟光驱的盘符，不同机器可能不相同。用鼠标左键点击盘符，找到并点击要加载的镜像文件（一般是DISCJUGGLER的CDI格式），然后点击打开载入即可。

然后回到CHANKAST，在“选项”这一项选择“设置驱动器”然后选择之前的虚拟光驱的盘符就OK。用法和使用光盘相同，没有任何区别，而且大多数游戏读盘时间基本可以无视！

制作DC游戏镜像文件

既然用到了虚拟光驱，当然还要用到游戏光盘镜象，制作DC游戏光盘镜象的工具就是大名鼎鼎的DISCJUGGLER！

DISCJUGGLER是PADUS公司出品的一个优秀的光盘复制烧录软件，早于1.0版本时已经是著名光碟拷贝软件，目前最新版本是4.1，对各种光驱和刻录机的兼容性非常好，对我们来说，最吸引人的功能是可以制作CDI格式的DC游戏镜象，这可是连CLONECD、ALCOHOL120%等“超有名”的软件都不支持的！

DISCJUGGLER4.1下载地址：

http://www.padus.us/download/dj4/free/setup.exe

DISCJUGGLER的使用方法相当简单，先把要制作镜像文件的DC游戏盘放入光驱，然后运行DISCJUGGLER，选择CREATE CD AND DVD IMAGES（制作CD/DVD映像文件），假如机器上有多个光驱（包括虚拟光驱），会进一步让你选择给哪个光驱里的光盘作镜像，接着选择镜像文件的存放位置以及文件名，都设定好之后只要点“START”开始读取光盘，等进度条达到100%就OK了！

刻录DC游戏光盘

运行DISCJUGGLER，选择BURN CD AND DVD IMAGES（烧录CD/DVD映像文件），点左面的“SOURCE”按钮选择CDI格式的DC游戏镜象，然后在右面的“METHOD”条里选择适当的速度，如果是用DC玩，记住刻录速度一定要选择8X或以下，越低越好。使用COMBO刻录机的读者朋友更要注意这一点。都设定好之后只要点“START”开始刻录，，等进度条达到100%就OK了！

为什么刻录速度一定要选择8X以下呢？因为技术限制，激光重定位精度不可能达到完全精确，一定会存在误差。所以根据相关的光盘刻录技术规定，刻录盘片的两个数据存储区间允许有一定的空隙，但这个空隙必须小于100微米，否则光驱无法正确读出。普通的刻录机在以4X左右刻录时，数据空隙小于2微米，不过随着光盘转速和刻录速度的提高，数据空隙当然也会随之放大。如果是COMBO刻录机，因为单光头多物镜结构的技术限制，激光功率要低于普通刻录机，这样在48X左右刻录时数据空隙已经达到了近90微米！这个数字已经相当危险，万一再碰上质量一般的盘片，纠错再好的光驱读取时都有可能产生数据错误，就更不用说一些杂牌光驱甚至“不厚道”（原因请看后文）的GD-ROM了，有可能连读都读不出来……所以大家完全没必要只为快那么几分钟而对盘片“痛下杀手”，毕竟谁也不愿意3分钟出一张“茶杯垫”吧？

DC直读盘制作

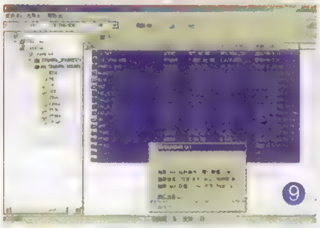
虽然0.25版已经支持了使用DC引导盘换盘的功能，但是如果一个游戏你经常玩的话，每次都来回换盘引导游戏可以说是非常麻烦的，而且无法在光盘和虚拟光驱之间互相引导，因此还是有必要了解如何制作直读盘。

首先要有FASTBOOT这个工具，下载地址为：

http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#dc

另一个需要用到的工具是ISOBUSTER，下载地址为：

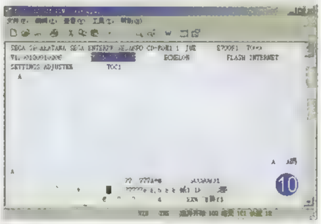
http://www.isobuster.com/download/



9

先将下载来的FASTBOOT解压缩到任意目录（这里假设是D:\FASTBOOT）（注意安装FASTBOOT的目录名中不能有中文），然后用ISOBUSTER打开游戏光盘或虚拟光盘，选择所有文件后点鼠标右键选择“抽取的物件”（图9），将选择的所有文件复制到D:\FASTBOOT\DATA目录下。

将其中的1ST_READ.BIN和IP.BIN（有的游戏有可能找不到这两个文件，后文会介绍如何找）复制到D:\FASTBOOT目录下（就是上一级目录），然后去掉这两个文件的只读属性。



10

运行BINHACK.EXE，会出现（图10）的界面。

输入“1ST_READ.BIN”，回车；（注意大小写，还有引号不要输入）

出现ENTER NAME OF BOOTSECTOR：后输入“IP.BIN”，回车；

出现ENTER MSINFO VALUE：后再输入“0,0”，回车。

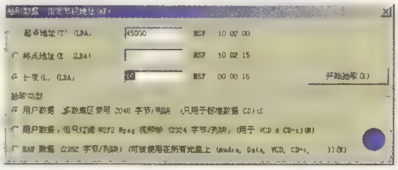
程序运行完之后把修改后的IP.BIN和1ST_READ.BIN重新复制到FASTBOOT\DATA目录下，如果有同名文件选择替换。

运行B2B_GAME.BAT，会自动生成需要的CDI文件，然后是用虚拟光驱还是刻盘就随便你了！

如果找不到1ST_READ.BIN，请用记事本之类文本编辑器打开IP.BIN，会看到第一行类似SEGA SEGAKATANA SEGA ENTERPRISES A6F9 CD-ROM1/1 JUE E799F10 T0000 V1.00120010206 XXXX.BIN ECHELON FLASH INTERNET SETTINGS ADJUSTER TOC1的字样（图10），其中的XXXX.BIN就是这个游戏的1ST_READ.BIN，只要把这个文件复制到D:\FASTBOOT目录下，运行BINHACK.EXE时候把所有对应“1ST_READ.BIN”的操作相应的改成“XXXX.BIN”就行了，注意大小写。

有些游戏盘里面看不到IP.BIN，其实并不是没有，而是隐含在特定的轨道位置了，需要特殊的提取的方法，下面以斑鸠为例说明。

运行ISOBUSTER打开游戏光盘或虚拟光盘，用鼠标右键点击（图7）左边的SESSION 2，选择“抽取数据：指定节段地址（F）”



抽取类型如（图11），起始地点不用改动，在长度那里填入“16”。

之后点击开始抽取，把抽取后的文件命名为“IP.BIN”，之后选择一个目录保存就OK！

不过这个方法并不是完全有效的，极少数的游戏根本就没有IP.BIN……在这种情况下就只能用引导盘了。

DUMMY

DUMMY说白了就是没有用的文件数据，那么为什么游戏会有没有用的文件数据呢？第一个原因是数据可能是游戏制作过程中做出来了，但是正式版本没有用到而被取消的数据文件，比如一个RPG做了100种敌人，分别对应MONSTER001.DAT～MONSTER100.DAT这100个文件，但正式版本只用到的90种，另外10种不需要。正常来说应该将那10个文件删除，但可能是游戏制作人员为省事，并没有删除这些数据，只是游戏程序里根本不会用到而已。打个不厚道比方，现在你看的这本杂志，文章部分是正常的“90种敌人的数据文件”，而杂志页的背景底纹、边缘的花边等部分和文章完全无关，是“10种被取消的敌人的数据文件”，即使去掉不印刷也对文章没有任何影响，这就可以称为“DUMMY”。

还有一种原因是因为有些游戏很小（象斑鸠只有40MB左右），为提高读盘速度而特意加入的数据。为什么呢？因为DC的GD-ROM光驱读取方式是CAV方式，CAV的特点是在读取光盘时，转速从内圈到外圈是越来越快的，也就是读取外圈的文件时比读取内圈的文件的速度高，所以用合适大小的DUMMY数据文件占用内圈的空间，把正常的游戏数据文件“挤”到外圈，会使读盘流畅许多，特别是连续读取动画、音乐等大文件时，可以有效的降低跳帧、卡壳等现象。所以这种DUMMY档一般有几个特点，一是按文件名排序应该是第一个（名字往往是0XXXX、AXXXX之类），二是文件大小比较大，通常都有几百MB以上，三是用ULTRAEDIT、WINHEX等16进制编辑工具查看时，内容一般都是大段大段的连续0000（也有可能是FFFF），把这个文件压缩后一般非常小，几百MB的文件压缩有有时可能只有几MB甚至几KB，甚至几个字节都有可能。打个更不厚道的比方，杂志上的大量广告和文章完全无关，完全可以压缩到1页以下甚至根本不登，但大量广告可以有效的“提高杂志的纸张印刷质量”，这也是一种“DUMMY”。

现在大家清楚了吧？觉得DUMMY文件占地方的，在拷贝文件到DATA目录下的时候，事先确定后不要拷贝DUMMY文件就可以了。当然，如果想提高读盘速度，大可以手动制作一个DUMMY文件添满空间后做成CDI再刻盘，最简单的办法就是找一个对应大小差不多的文件改名后废物利用，比如一个游戏，程序部分为100MB，光盘大小650MB，那么找一个大小500MB左右的文件，如VCD影碟里的MPEGAV目录下的几百MB的MUSIC01.DAT文件，改名成0123.000之类。不过当然不是那么好找……所以还是自己动手做吧。运行WINHEX后按CTRL+N新建一个文件，在“需要的文件大小”一项选MB，再输入你想要的大小后按CTRL+S存盘，再把新建的NONAME.DAT改名成0123.000就OK！向FASTBOOT\DATA目录复制游戏数据前先把这个文件拖到DATA目录下，然后再复制游戏数据，这样做完CDI后0123.000就会排在镜象的最前面，也就是刻盘时会先刻这个文件，然后才刻游戏数据文件。

正版与盗版的较量

不管是玩游戏还是制作镜象，CHANKAST都是不支持正版盘的……因为普通电脑用CD-ROM／DVD-ROM根本无法读取DC专用的GD-ROM光盘。有的读者朋友可能会问了：为什么我把GD-ROM放到电脑光驱里确实能够读取出来，但模拟器不能运行，制作成镜象也无法使用呢？没错，电脑光驱确实能读取“一小部分”GD-ROM的数据，但是请仔细看一下，读取出来的文件只有几个文本文件，总共大小还不到10MB！几乎所有GD-ROM正版盘都如此……先不管文本文件是不是程序，DC上有这么小的游戏吗？其实电脑光驱能读取的只是GD的一小部分，请仔细观察GD-ROM的盘面，你会发现数据面的反光层是不一致的，分成3个圈，其中最细的那个圈里还印着光盘ID号之类。最内圈实际上就是标准的CD轨，普通电脑光驱只能读取这一部分；中间圈是加密轨；最外圈的才是高密度的GD轨，游戏文件就是放在这里的。CD轨里大多会有一些文本，也有的有几张图片，甚至会有小游戏什么的。不过无论是哪个游戏，在CD轨部分都有一个版权声明文件，里面的内容主要就是XX游戏为XXX公司版权所有，侵权必纠；还有就是说这张盘是GD-ROM，是DC专用，请不要在其它的设备上使用之类的废话。不过DC上有一个叫做《炼金工房》的正版游戏，CD轨里竟然有电脑病毒……GUEST公司真该被拉出去874 100遍！

其实电脑也不是完全不能读GD-ROM，GD-ROM不是什么全新的专利技术，结构和CD基本没什么区别，GD-ROM根本就是高密度的CD光盘（GIGA-BYTE DISC），只是容量达到了99分钟，分成了多个密度不同的轨道，并将加密轨单独提了出来。前4分钟的CD轨普通的电脑光驱完全可以读取，是否能全读取主要是看光驱里面的控制芯片。YAMAHA有一款SCSI型号的CD-RW可以读取，为什么呢？其实原因也非常让人哭笑不得……

大家都知道DC的GD光驱就是YAMAHA出的，但YAMAHA一开始就对DC的市场前景不是十分看好（事实证明YAMAHA的看法没错，错在SEGA……），要不是SEGA出大价钱，外加技术含量不高，YAMAHA根本懒的帮SEGA开发GD-ROM这东西。所以为节省成本根本就没想给SEGA用好元件，能省则省（DC读盘不怎么样的问题大家不能全归罪于D版盘和SEGA，不厚道的YAMAHA才是罪魁祸首！），结果给DC设计GD-ROM时正好有一批同型号的SCSI用控制芯片卖不动，不厚道的YAMAHA就废物利用了……

不过，这机器早停产了，当年价格在3000美元以上！有买这东西的钱，现在够买100台DC了……

特别推荐：BIOHAZARD CODE VERONICA·完全版

不用多介绍了，DC上的超大作，虽然CAPCOM不厚道的骗了DC玩家两次钱，又骗了PS2玩家，但经典还是经典！

除了地图和菜单有一点小毛病，模拟基本完美！可惜模拟器有一个BUG，在克雷斯篇，有一个重要道具“4角バルブハンドル”无法拿到，这样会导致无法通关……只能改出来。为方便读者朋友顺利通关，我在这里将修改方法告诉大家。

首先要有一个可以察看并改内存的修改器，FPE、GM等都可以。在这里以金山游侠5为例，因为查找速度最快。

先运行金山游侠5并最小化，然后运行生化危机，先装备手枪，然后打开菜单察看子弹数量，假设现在是15。

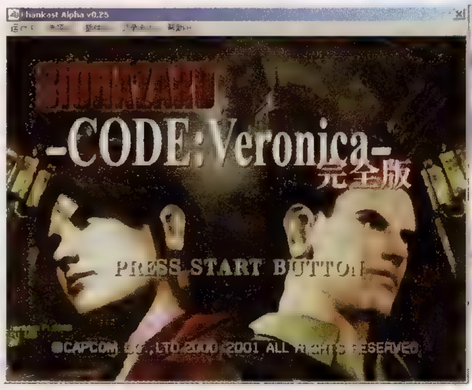
按小键盘的“*”键呼出金山游侠5主界面，按CTRL+N选择新建搜索，数据对齐选择“单字节”。

输入15后回车开始搜索，会找到很多地址，不用管。搜索完成后点“回到游戏”返回游戏，开一枪让子弹变为14。

再次按“*”键呼出金山游侠5主界面，输入14继续搜索，地址会少了很多。搜索完成后点“回到游戏”返回游戏，再开一枪让子弹变为13……重复以上步骤直到地址剩下一个。

在那个地址上点右键选择“内存编辑”，会进入内存地址列表，看看从光标所在位置开始往右，是不是XX 00 04 00 00 00 00 00（XX为表示当前子弹数量的16进制数，可用计算器转换）？把XX 00 04 00 00 00 00 00改为XX 00 04 00 01 00 72 00，回到游戏看看，是不是4角バルブハンドル已经出现了？另外，把XX改成FF就会有255发弹药！XX后面的04 00相信大家已经知道了，那就是手枪的代码，只要把04 00改成01 00，手枪就会变成火箭筒！！如果把04 00改成01 FF……你将会得到恐怖的无限弹药火箭筒！！！

这个游戏的道具排列方式就是“第一格道具的数量 00 对应的代码 00 第二格道具的数量 00 对应的代码 00……”，以此类推。知道方法之后我们完全可以来个“30分钟通关”的极限挑战，就是只走最短的路线，到要用到什么道具、钥匙的地方就直接改出来，外加无限弹药火箭筒！HAHAHA！！ALEXIA受死吧！！！



●BANPRESTO●8月20日发售●ARPG●1人玩●卡带●6090日元
●http://www.summonnight.net/snworld/sngba2/●对应周边未定

Text: MINAMOTO Design: Kernie

© FLIGHT-PLAN
© BANPRESTO 2004

著名SLG游戏“《召唤之夜》系列”在日本备受各方好评，早前在GBA上推出的《召唤之夜 铸剑物语》又为“《召唤之夜》系列”来了一次大革新，将游戏类型改以ARPG方式来制作，依然深得大多数玩家们的支持。毕竟该系列独特的世界观、故事情节、人物造型等均具有相当强的吸引力。如今《召唤之夜 铸剑物语2》刚刚发售，在整体各方面的大幅改良之下，各位玩家可以再次亲身体验到游戏的魅力！

サモンナイト クラフトソード物語2

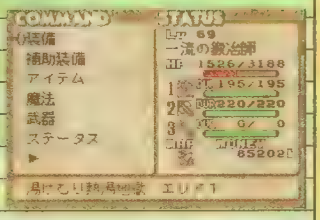
操作说明

菜单解释	
装备	给主角和护卫兽装卸武器魔法的地方。
辅助装备	同上。
アイテム	道具。
魔法	查看/使用护卫兽的魔法。
武器	查看已打造的武器。
ステータス	角色状态。
贵重品	剧情需要的道具，不能使用。
秘传	武器的雏形，通俗点说，就是打造武器的攻略。
召唤兽图鉴	只要是曾经打败过的召唤兽都会被详细的记录在这里。
コンフィグ	游戏设置。

[illegible]	
十字按键	角色移动
A按键	谈话、调查、武器使用
B按键	持续按动可加速
L按键	武器切换
R按键	武器切换
START按键	菜单画面表示
SELECT按键	与护卫兽谈话

[illegible]	
十字按键	角色移动、跳跃、加速(迅速向前方按两次)、后退(迅速向下方按两次)、与A按键组合起特殊攻击
A按键	攻击
B按键	防御、使用补助装备、必杀技
L按键	武器切换
R按键	辅助装备切换
START按键	暂停
SELECT按键	——
B＋R按键	游标指向魔法或道具时作出防御

MENU画面	
十字按键	游标移动、数值加减
A按键	决定
B按键	取消
L按键	各种画面切换
R按键	各种画面切换
START按键	会话中表示讯息的履历
SELECT按键	——
B＋R按键	讯息高速表示

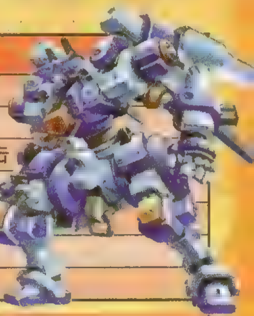


能力值解说

LV	角色或护卫兽的成长度
HP	体力值
EXP	角色或护卫兽的经验值
NEXT	达到下一LEVEL所需的经验值
ATK	攻击力
DEF	防御力
AGL	敏捷度
DUR	武器耐久度
TEC	武器熟练度
MAG	护卫兽的魔法攻击力和回复力

机界巨大机械兵士

机界ロレイラル召唤兽中包括附图所见的巨大机械兵士“GUN-Va-RD”，头部可让5人搭乘，随着故事的发展，主人公等人有机会与他并肩作战。



操作方法	
十字按键	左右移动
A按键	攻击
B按键	防御、借助辅助装备发动必杀技攻击
R按键	切换补助装备
DASH	十字按键左或右快速连续按两次
火焰攻击	十字按键向上＋A按键
飞弹攻击	十字按键向下＋A按键

游戏进程

本作是一款ARPG类型的游戏，基本游戏流程分为几个部分“领地部分”、“铸剑部分”、“战斗部分”、“夜会话”，从游戏开始决定男或女性角色后，便进入上述所讲的这3个部分，以下逐一进行介绍。

决定角色

游戏开始时，玩家首先要决定使用的人物，可供选择的分别有男性主角“爱德(エッジ)”及女性主角“爱雅(エア)”，基本上这两者对整体的故事发展没有太大的影响。

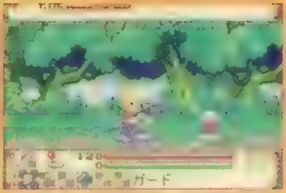
领地部分

森林、迷宫、村落等都属于“领地”，前往这些场所会遇上各种各样的人物，而在寻找魔刃的冒险过程中，故事会一直发展下去。其次，“领地部分”之内还有很多事情需要处理，例如开启菜单来确认角色的状态和装备、到商店购买或合成道具物品、进行迷你游戏等。

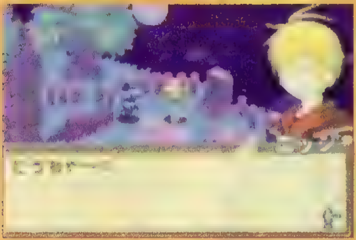
铸剑部分

“铸剑部分”是将一切物品的根本形态“麦迪(マテル)”与材料组合起来，制作出各种各样用于战斗的武器。获得材料的途径有很多，例如击倒敌人后或在迷宫的宝箱中等。再者，随着锻冶师的等级提起，可以替武器进行“解体”或“强化”。

战斗部分



在版图上遇到怪物后发生战斗的部分，画面以横卷轴方式表现出来，击败敌人就能够获取经验值，累积到一定数值时角色的LEVEL会自动增升。顺带一提，当故事进展到某种程度，主角会学会变身的能力，可在短时间内使力量得以提升。

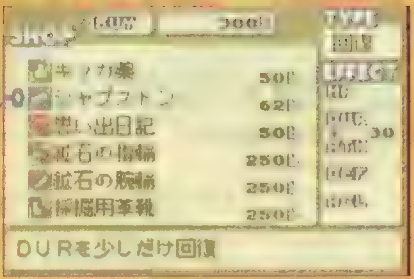


夜会话

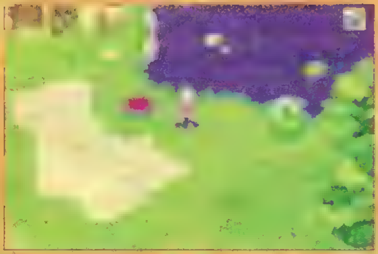
每当故事发展到某一段落时“夜会话”便会出现，玩家可以自由选择其中一名冒险中认识的人或召唤兽进行会话，完结后随即开始另一段新故事。

道具制作

把冒险中得到的道具物品带到道具屋，就可以制作出与众不同的道具，只要在购物目录上选择“作る”，就会看到能够制作的道具种类。接着把游标指向该道具的名称，按A 键表示出材料，如果持有所需的道具材料，决定制作数目后再按A键便完成。



野外动作要素



在野外场合时，画面右上方表示正在使用的“野外动作”，全部由6 种不同的武器引发出来，按R和L键可切换武器的类型。6种武器分别为：“锤子”的用途是打碎木箱等杂物、启动按键等；“剑”的用途是切割杂草；“斧头”的用途是砍断枯树；“长枪”的用途是从树上或短距离内获取道具；“拳头”用途是推动地上的岩石；“钻”的用途是破坏颜色明显与周围不同的墙壁。

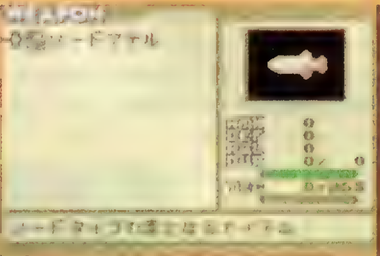
武器制作程序

为了提高战斗时的攻击力，主角有必要制作出各种不同的新武器，而武器根本形态“麦迪”和“材料”是制作过程中的必要之物。而随着锻冶师等级的成长，主角后来更会学懂“武器强化”和“武器解体”之术，以下会逐一简单说明。

制作

假如准备好了武器形态的“麦迪”和合成“材料”，就可以拿到“工房”内进行武器制作，基本上只要持有以上两种主要元素，成功制作出武器的几率将非常大。

强化



随着锻冶师的等级上升，可以使用合成道具“材料”来进行武器的“强化”，令武器本身的能力值提高，继而追加“必杀技”或“特殊效果”。

解体

锻冶师等级增升后会学懂武器“解体”之术，其用途是取回武器根本形态的“麦迪”，注意制作武器的合成道具“材料”是无法保留。

战斗重点

武器特殊攻击

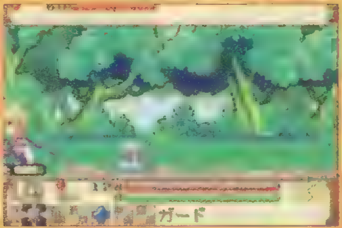
类型	操作	说明
剑	连续输入3次A按键	3连续攻击
剑	十字按键向下＋A按键	剑刺攻击
斧	十字按键向下＋A按键按动后放开	吹飞攻击
斧	连续输入2次A按键	2连续攻击
枪	十字按键向上＋A按键	旋转枪前后攻击
枪	十字按键向下＋A按键	斜上攻击
枪	跳跃中十字按键向上＋A按键	半空旋转枪前后攻击
拳	连续输入5次A按键	5连续攻击
拳	十字按键向下＋A按键按动后放开	上方吹飞攻击
拳	跳跃中十字按键向下＋A按键	跳跃攻击
钻	A按键按动后放开	维持攻击姿势下移动
钻	十字按键向上＋持续按动A按键	上方钻攻击
钻	十字按键向下＋持续按动A按键	前方钻攻击

补助装备

预先在护卫兽身上设定“补助装备”，就可以在战斗中使用出来，期间以R按键来切换补助装备的种类，接着按键表示其产生的效果。

逃走

战斗中如果处于情况不利的时候，玩家不妨选择暂时撤退，方法非常简单，只要把角色移到画面最左或最右端，继续将十字按键推向画面之外，不久便会出现一个逃走指示计，数值全满时就可以成功逃脱。



变身

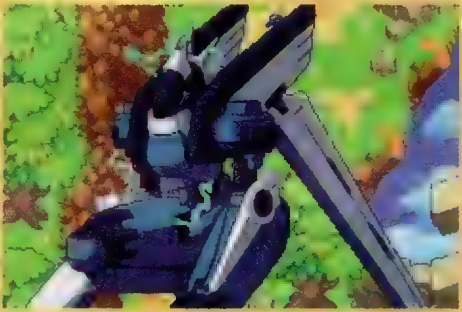
随着故事的发展，主人公会获得“变身”的能力，而变身是需要消耗“赤色魔石”的能量。把“赤色魔石”设置在“补助装备”之上，或者战斗中HP减至0的时候，主人公便会进行变身。变身状态时HP或DUR（武器耐久度）减至0，变身就会自动解除，其后需要从特定角色身上补充“赤色魔石”的能量方可再度使用。

剧情攻略

进入游戏的第一步是选择主人公，男孩叫做爱德（エッジ），女孩叫做爱雅（エア），当然，名字是可以更改的，剧情没有什么差别，这从官方故事简介里以“主人公”为主语进行叙述就能看出，笔者选择的是男孩爱德。

第一部分　喜获护卫兽

爱德是生活在异世界琳巴姆一个坐落于悬崖峭壁上的村庄里的十五岁少年，自幼父母双亡的他被父亲的挚友、锻子屋的师傅贝鲁格（ベルグ）养大，现在已经成长为一名见习锻冶师。这个村子里有一座封印着可怕的召唤兽的遗迹，而爱德便是世代守护这个遗迹的一族的后代。有一天，由于输掉了跟朋友米约佳（リョウガ）的打赌，爱德不得不遵守“锻冶师钢铁般的约定”，于是，他带着朋友来到了遗迹内部。正在爱德一脸骄傲的说着自己是如何如何的像个真正的锻冶师那样遵守约定时，米约佳突然大喊一声“危险”，迟钝的爱德这才发现自己已经走到了桥的边缘，惊惶失措使他的重心迅速偏离正轨，幸亏米约佳眼疾手快，否则又会发生一例证明“乐极生悲”这个成语的事故。



回过气的爱德继续夸耀着自己，米约佳则取笑他这个见习的锻冶师不过如此，爱德当然不服，于是准备要跟他深入讨论这个问题。但米约佳话锋一转，提醒爱德打赌已经输了，现在应该带她到遗迹内部去，并且她还用温暖的话语关心着爱德，两人嘻嘻哈哈地就来到了遗迹入口处。

Check Point 剧情中的两个选项可以随意选择一个。接着需要从四个召唤兽中选择一个作为同伴，笔者选择的是机械召唤兽——伊克赛德（イグゼルド）。

一阵东扯西拉过后，奇怪的声音突然传了出来，两人赶到传出声音的地方，发现一架来自机械世界罗雷拉鲁的召唤兽正呆在那里喘着粗气，急躁的爱德和冷静的米约佳都弄不清到底发生了什么事，这时一只名叫“胡闹”（アバレ）的兔子从召唤兽身旁跑到两人面前，尖声大叫了一声后就扑向了爱德，这种程度的挑战当然不足以威胁到主角，把它打跑后两人来到了召唤兽旁边。

“我已经在260天前的战斗中死亡”伊克赛德平静地说。

“看来你是个已经迷路的召唤兽”爱德细察他的状况后作出这个结论。

“但是这个村庄不会收留迷路的召唤兽……”米约佳略带难过地说道。

“明白，我马上离开”伊克赛德不愧是一名有着钢铁般意志的战士。

还没走到大路上，伊克赛德的身体就因过度劳累而无法行动，爱德想劝他留下，但却遭到了断然拒绝，不过那喊得底气不足的“没问题”三字却把他自己真实的状况彻底暴露出来，尽管他嘴上还说着“我的判断力没问题，我，从不言败！”但伊克赛德最终还是只能承认自己已经没办法行动，之后由爱德带着他回到了家。

别看伊克赛德性格刚强，脑子却很灵活，没过多久就跟爱德家的两个重要人物——19岁的奥鲁卡（オルカ）和14岁的糖糖（タタン）——熟悉起来，尽管他所了解到的家庭情况不一定全部是事实……（糖糖虽小，但已经有很强烈的母性了`_`b）四人正在闲聊时，爱德的师父，也是他的养父，贝鲁格大叔插了进来，他那缠绵委婉暧昧不堪的话语让爱德心中的不安逐渐增强——“这个村子是不允许召唤兽进来的”直性子的糖糖终于说出了大家都不愿意点明的情况，于是，伊克赛德又一次逞强要走，又一次以身体冒烟为终……

贝鲁格坏笑着称赞爱德和伊克赛德都很有精神，看样子他已经不打算在村子的规定上继续深究，随后他带着伊克赛德去地下的工房参观，并带头开始给伊克赛德介绍锻冶师的工作方式，等到爱德过来，他以武器锻造环节中的材料搜集很危险为由，询问伊克赛德是否愿意跟爱德成为搭档，这样的话，伊克赛德就成为了爱德的“护卫兽”，村里不允许“召唤兽”进入的规定也就无法发挥作用了。伊克赛德首先表示同意，爱德也在解决掉一些疑虑后同意了这件事，接下来，这对搭档要到广场去当着大伙的面盟誓。

“爱德是个好孩子，材料搜集的工作很危险，有了守卫兽就安全多了，加油吧！”在爱德离开前，贝鲁格说出了让爱德感到很温馨的话，“师父……是，我会努力的”！

在村子北面广场举行的盟誓仪式由村长主持，这老头废话非常多，爱德不只一次地发出了抱怨，好不容易才轮到爱德说我愿意……不对，是我发誓。

“村里的遗迹封印着可怕的召唤兽，科鲁多哈（コルトハーツ）是世代守卫着那里的家族，爱德就是这个家族的后代”这是村长长篇大论中比较有价值的话。

仪式结束，贝鲁格大叔用命令的口吻叫爱德和伊克赛德到工房集合，武器制作练习即将开始！在此之前，米约佳居然联合她的姐姐尼尼（リンリ）去“挑逗”爱德，在成熟稳重的御姐面前，爱德的表现“可圈可点”，被说了一句“卡哇伊”后居然脸红不断。谈话的最后，米约佳提醒爱德别忘了带她去遗迹的约定，爱德自然是以“锻冶师的约定犹如钢铁般坚固”作回答。

Check Point 到工房后将有选项，选第一项爱德会准确说出锻造武器的基本知识，选第二项则不能，并且会被贝鲁格斥责“见习锻冶师竟然不能说明基本的武器制作方法”。

在工房里，贝鲁格大叔告诉爱德和伊克赛德，锻冶并不是一项单纯的工作，它需要将生命的活力注入其中，有灵魂的锻冶才能打造出“真剑”。得到锻冶的秘传后，爱德跟伊克赛德在工房的火炉里开始了第一次打造。经过两人的合力，一把简单的剑顺利诞生，尽管简单，依然凝聚了两人的心血。

晚餐是糖糖做的点心，爱德之前跟她斗嘴时就曾批评过她的厨艺，现在由于师父在场，他不得不将那些有着奇怪味道的东西吃掉，回到工房后伊克赛德见他神情萎靡，于是建议出去散散步换口气。

Check Point 虽然是否去散步是可选的，但是还是建议玩家选择第一项同意散步，毕竟这可是只有在召唤之夜里才能欣赏到的特有系统。散步的目的地是“回忆的场所”，也就是爱德家以前所在的地方，也是爱德第一次见到伊克赛德的地方，很温馨的剧情。

第二部分　遗迹里的突变

早起后爱德因为要履行跟米约佳的约定，所以必须在贝鲁格大叔不知道的情况下出门，伊克赛德因昨天听村长说遗迹里面封印着可怕的召唤兽，所以建议爱德准备一些御敌之物，二楼的柜子里有200b，可以用来购买武器。

米约加住在村子南面，此时她正在门口等着爱德，她因为还要跟姐姐尼尼打声招呼，所以两人决定在遗迹门口碰面。

“这里就是封印着可怕召唤兽哥乌拉（ゴウラ）的遗迹吧”伊克赛德望着宏伟的建筑喃喃说到。

“久等了，爱德”米约加很快就来到了这里。

“尼尼那边没什么事吧？”爱德的话似乎语意双关。

“我既然来了就没什么事，我们快进去吧”米约佳显得有些急躁。

尽管爱德嘴上说着一定会遵守约定带米约佳进去，但是真到了这里，遗迹的森寒气势让他有点想打退堂鼓，不过在米约佳的激将下，以一流锻冶师为目标的他还是鼓起了勇气准备朝里面进发，偏偏这时跑出一个有着自恋倾向的陌生人——歌德（ゲドー）。战斗经验老道的伊克赛德发现这家伙不是好人，于是上前准备将其击退，血肉之躯的歌德居然一个照面就把伊克赛德放倒，并且将其胁持，强迫爱德带自己到遗迹内部。

到了封印之间，歌德要爱德说出解除封印的方法，爱德起初不同意，但看见伊克赛德被他折磨，迫不得已之下将方法说了出来。歌德先是召唤出来一只小怪兽企图将爱德等人阻挡在远处，失败后又继续进行最后的召唤，这时米约佳突然发难……一阵耀眼的白光过后，往日清新可人的米约佳整个变了样，看上去邪恶无比，而歌德居然在一旁暗自高兴地说米约佳拥有哥乌拉之力。

更加令人想不到的是米约佳居然跟歌德一样想要解除封印！闻讯而来的贝鲁格也不是她的对手，她攻击的力量还将爱德的剑毁坏，爱德看见贝鲁格被打晕在地，一股前所未有的力量在体内沸腾起来，但是，从米约佳的笑声中可以知道，她们最终还是成功了……

Check Point 到这里才是游戏的开始，不过由于剧情比较重要，所以笔者还是将这部分纳入正式的剧情。BOSS战并不难，注意别靠得太近，否则会被其使用能穿过身体的攻击。

糖糖很担心爱德的情况，所以说话都含糊不清，让爱德以为贝鲁格出了什么事，其实只不过是昏迷而已，现在正在二楼修养，而米约佳则是不知所踪。

到二楼见到贝鲁格大叔头上还缠着绷带，爱德感到非常愧疚，但他坚信米约佳的所作所为一定是有其原因的，贝鲁格提醒他，米约佳解开哥乌拉的封印已经成为事实，尽管两人往日关系非比寻常，但事实是不能更改的。为了能将哥乌拉重新封印，贝鲁格让爱德一定要找到“魔刃”，因为现在这世界上唯一能使用这把剑的人就是爱德，到时候再借助体内召唤之石的力量变身后才能将世界从危机中解救出来。

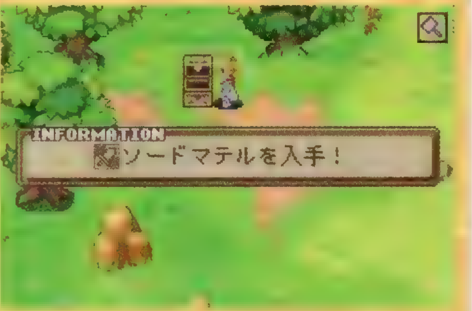
奥鲁卡过来通知大家，村长正在召集村民到广场去集会，贝鲁格由于刚刚的说话消耗了不少体力，所以沉沉地睡了下去，爱德见他没有大碍，就带着伊克赛德往广场赶去。

第三部分　第一次寻找魔刃

村长的看法跟奥鲁卡差不多，再度封印哥乌拉需要“魔刃”的力量，而作为“魔刃使”的爱德是这件事的关键，“无论如何我们都要保护好遗迹并将哥乌拉对世界的破坏控制到最小程度！”年老的村长铿锵有力地喊出这句话。

Check Point 第一个选项为“请放心地把取得魔刃的事交给我”，第二个选项则是“我对这件事没有信心”。

一部分村民因为米约佳是跟爱德一块儿进入遗迹而对爱德表示不信任，情绪激动的人甚至说解开哥乌拉的封印的过错应该归于爱德，就在局面几乎失控的时候，伊克赛德大喊了一声“我相信他，我发誓我和爱德一定会找到魔刃并将哥乌拉重新封印！”



“我们凭什么相信你说的话？”村民们不依不挠。

“因为……他是我的主人，我是他的护卫兽……在我看来没有什么不可能，我们一定会找到魔刃！”尽管缺乏说服力，但是真挚的感情才可以打动人心。

“呵呵，有趣！我相信他！”奥鲁卡出面支持爱德。

“还有我，我也相信他！”糖糖不甘落后地跑出来。

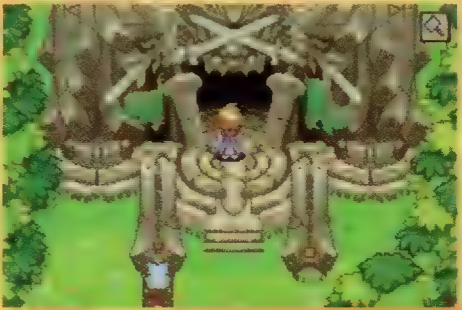
“哈哈哈哈，这样啊，我也相信他。”村长说出了决定性的话语。

“这样的话……嗯，我信了……我们相信爱德！”村民们有点墙头草。

“大家……谢谢！”爱德充满了感激地说出这句话。

寻找魔刃的起点，是以前存放魔刃的地方——风之封刃砦，那地方就在村外的森林里。奥鲁卡还将一柄剑的雏形和一块铁矿石交给爱德，打造成真正的剑后就不用惧怕森林里凶猛的动物了。

但是，由于爱德锻冶技术的不成熟，打造好的剑在伊克赛德手上轻易地就断为两截，这使得两人不得不先去森林里搜集材料重新锻冶。



爱德在村子西面“山脚下的森林”（ふもとの森）里从铁箱子里找到了新的秘传，回到工房后顺利地打造出一把可以正常使用的剑。森林里有枯树挡住

去路，幸运地是爱德用剑除去南面的草丛后在铁箱子里发现了锻冶斧头的秘传，于是到工房打造了一把斧子去开路。

风之封刃砦前有一只狼守护，任何人想要进里面都必须将它打败才行。

Check Point 狼的HP为200，攻击力比较高，建议较量之前多练级，当然，手感好的话可以用巧妙的战术将其击败。

进入封刃砦内部，爱德没有找到任何可以指示魔刃下落的线索，正在疑惑时，一个奇怪的声响传出，作为护卫兽的伊克赛德率先进入里面打探情况。“哇哦，是召唤兽！”伊克赛德进去后不久里面又传出了这样的叫喊声。

爱德来到发出声音的地方，原来是两个小孩子，男孩叫拉克鲁（ラクル），女孩叫克敏（クーミン），两个小家伙隶属一个叫风团的组织，领导派他们来找草药，由于没料到这里有很多凶猛的动物，所以带来的剑很快就被损坏，伊克赛德很热心的把修剑的任务承担了下来。

剑修好后爱德还是对两个小孩不放心，于是干脆把找草药的事也承担下来。在森林深处见到奥鲁卡被一个怪物缠住，形势紧急，爱德立刻上前帮忙。

Check Point 此处为BOSS战，BOSS的HP为500，特殊攻击是召唤杂鱼出来干扰主角对其本体的进攻，杂鱼一旦被消灭就会重新召唤。如果主角的Lv在8以上可以冲到BOSS面前猛砍，8以下的话多准备些回复药为好。

奥鲁卡身旁站着的召唤兽正是风团的领导，草药的事其实是奥鲁卡拜托她来帮忙寻找的。草药就在不远处，将这些苦口的良药搜集好后，爱德准备返回封刃砦，这时，一个熟悉的声音响起：“米约佳大人和本大人已经结成联手，这预示着哥乌拉大人重新出现在世界上只是时间问题。”自恋的歌德说了一堆类似称霸世界的话后就跟米约佳迅速走掉，爱德见到米约佳又恢复到原来的样子，很想跟她多说几句话的希望也没有实现。

爱德失望地回到封刃砦，事情办完的风团自然是准备回村，从他们那里还听说森林里面有一个类似砦的地方，这对正在寻找魔刃而毫无头绪的爱德来说真是一个好消息。不过如今最重要的还是要先把奥鲁卡找了好久的草药拿回工房煎给贝鲁格大叔服下。

Check Point 晚饭后伊克赛德为了明天能以最好的状态去寻找魔刃，独自一人跑到外面降温，这时可以选择主角的散步地点，第一项是跟着伊克赛德出去，第二项是去白天糖糖祈祷的石碑前（可以跟糖糖谈心）。

第四部分　第二次寻找魔刃

起床后糖糖固执地要跟着爱德一起去找砦，贝鲁格大叔出面也没能熄灭她的热情，不善言辞的爱德更是无法说服她，这样，寻找魔刃的队伍就变成了三个人。

刚踏进森林，尼尼小姐就出现在眼前，“哟，在跟糖糖约会吗？”尼尼照例“挑逗”爱德，“如果见到米约佳，请帮忙转达一下我对她的思念”尼尼说出了在这里等待的目的。到了封刃砦，又一次见到拉克鲁和克敏，爱德从拉克鲁那里得到一枚“拉克鲁的签名”（ラクルのサイン，贵重品，交换用的道具），而糖糖也在这时决定不再跟着爱德。

Check Point 森林里有个铁箱被坚硬的枯树围着，打造一把メタルスピア就能利用它长距离的攻击去取得道具（ナックルマテル，铁拳），此外，メタルスピア还能摘取树上的果实。

到了曾经打败大花的地方，爱德拜托风团领导加布里奥（ガブリオ）照顾一下糖糖这个女孩子，同时，加布里奥还告诉爱德，砦可能位于地下某处。没走多远，前面果然有一个名叫呐喊洞窟（雄叫びの洞窟）的地下山洞，走到深处，一阵凄惨的叫声传来，爱德迅速前进查看情况，发现奥鲁卡被一个巨大的生物缠住，爱德正想上前帮忙时，面前突然出现一位喊着“别欺负它，那是我的召唤兽”的少女，她向爱德保证她的召唤兽不会对奥鲁卡不利。

善良的爱德相信了她的承诺，不久，奥鲁卡就从危险中脱离，他是追踪着一个人影而到这里的，为了不丢掉线索，他迅速离开了。

“真是忙碌的人啊……对了，自我介绍一下，我叫丽丽（ニーニ），有可以看穿别人内心的能力，你有召唤兽，难道是召唤师？”

“误会了，我是锻冶师……见习的，我正在找封刃砦。”

“我倒知道一个地方，但是我表达能力不强，干脆我带你找到奥鲁卡先生吧。”

爱德跟着丽丽转悠了半天，在洞窟更深处见到奥鲁卡被一个奇怪的人打倒在地，那个人内心的灵魂就连丽丽也看不到，在爱德的逼问下，他默认了自己的身份——米约佳的“同伴”。

Check Point BOSS弱点是攻击距离稍短，因此，建议玩家使用メタルスピア，这样可以在互相搏斗时处于有利状态。另外，BOSS奔跑起来后不会攻击主角。

为了将受伤的奥鲁卡送回家，爱德不得不暂停对魔刃的寻找，好在丽丽会在洞窟里等着爱德。

刚把奥鲁卡安顿好，贝鲁格大叔却突然因为体温过高而晕倒，先前得到的草药又所剩无几，爱德决定去请尼尼来帮忙。

在遗迹找到尼尼，有她去照顾贝鲁格和奥鲁卡，爱德总算放下了心中的不安。

重新回到呐喊洞窟，好心的丽丽带着爱德来到了最接近砦的地方，由于她越接近那里越感到不安，所以只能让爱德独自一人进去。

洞窟外面，这里的建筑跟风之封刃砦很相似，伊克赛德认出这是水之封刃砦，而丽丽不安的原因，是因为歌德正在这里，爱德和伊克赛德对寻找魔刃充满信心的话语让他感到恼火，于是，他召唤出一只凶猛的机械兽，希望能阻挡住爱德的成长。

Check Point 这个BOSS的实力很强，建议Lv在12以上再去挑战，武器方面不推荐使用剑，因为攻击距离太短，BOSS有远程攻击也有近距离机枪扫射。

战后丽丽出来告诉爱德，这个砦以前是由召唤师在使用，她觉得有趣所以常常跑来看。而现在她想起来，那个她觉得是爱德正在找的砦并不在这里。折腾了这大半天，爱德只好先去照顾好糖糖再处理接下来的问题。

爱德跟糖糖一起回到工房，由于两人年龄相近的缘故，不单是尼尼小姐爱拿糖糖和爱德开玩笑，就连奥鲁卡也说要把糖糖托付给爱德……贝鲁格大叔的情况已经好转，尼尼就在黄昏之前离开了工房，很快，夜色来临了……

Check Point 散步地点增加到四个，从上到下可以遇到的人分别是：伊克赛德，糖糖，加布里奥，尼尼。

第五部分　第三次寻找魔刃

爱德起床后，奥鲁卡下来说他有些事要去道具屋前的瀑布那里调查，详细情况没多说就走了，爱德放心不下，伊克赛德也认为现在毫无疑问应该跟着奥鲁卡过去。

在楼上，糖糖说贝鲁格看见奥鲁卡神色不对很担心，爱德猜测这件事可能又会跟米约佳的"同伴"有关。

出乎意料的是，奥鲁卡竟然向爱德发出挑战的请求，起初爱德还以为他在开玩笑，但当奥鲁卡拿出召唤石召唤出护卫兽时，爱德明白，这一战不可避免。

Check Point 奥鲁卡并不强，不过因其很喜欢防御，所以要做好持久战的准备。另外，如果使用剑跟他对战，三剑挥过去如果对方进行防御，那一定要记得攻击结束时跳起来，不然很容易被他反扑。

奥鲁卡的挑战其实是因为昨天自己不敌黑衣剑士而让比自己小的爱德援救所致，现在又输给爱德让他冷静下来，毕竟大家都是一家人，没必要如此斤斤计较。

Check Point 水之封刃砦外面的洞窟不能通行，这时应来到地面从第二个大洞处往下跳，之后往上走就能到达雷之封刃砦。

刚进入雷之封刃砦，一个会飞的机械兽拦住了去路，他认定爱德是入侵者，并要动用武力，等到爱德真的准备跟他兵刃相见时，他又说数据显示爱德有95％的可能性是魔刃使，而它则是在这里等待魔刃使的守卫——移送侦察型ED106。为了100％确认爱德的身份，他又对爱德进行了一些检查，并把爱德的父亲留下的纪念品拿走，同时嘴里念着一些稀奇古怪的名词，突然间，他把纪念品吃了下去，而爱德则像当时米约佳发难时那样，激发了体内的潜能——变身。

Check Point 这场战斗难度很大，主角变身后虽然能力提升，但是武器耐久度很差劲，要不了多久就会回到原来的状态，一定得有足够的等级……胜利后获得可以在战斗中变身的道具。

战后ED106完全确认了爱德魔刃使的身份，但是他的身体不幸出了一些故障，需要用召唤之石去修理，爱德分别从雷之封刃砦内（闪光处），水之封刃砦尼尼小姐处（尼尼会向爱德要谢礼——一个Kiss），在工房的拉克鲁手里（拉克鲁可能是这世上唯一一个喜欢吃糖糖做的点心的人），呐喊洞窟丽丽处，雷之封刃砦出去后的火之封刃砦（地形复杂，需要用到铁拳移动石块，击败BOSS后取得）里取得召唤之石。

Check Point BOSS的弱点在头部，注意他将刀举过头顶后的攻击一定要远远避开，否则会受到很大伤害。

当爱德击败火之封刃砦的BOSS后，一个跟丽丽不仅长得非常相似而且似乎有一些关系的女孩跑了出来，她叫巴苏（パスゥ），是米约佳的同伴，口气依然很猖狂。

ED106得到了足够的召唤之石，看情形他的状况明天就能完全好转，爱德因为要去找丽丽详细打听巴苏的情况而没有跟奥鲁卡一块儿回家。丽丽仍然在呐喊洞窟的老地方，"我的身体就是被巴苏抢走的……我现在是苍之派阀的学生，我们这个召唤师聚集的组织想通过召唤术了解世界的真相。我在苍之派阀的王都里学习，现在被派出来完成任务，可是我不擅长看地图，所以在这里迷路了，如今，将身体取回是最重要的事"丽丽将自己的情况向爱德和盘托出。

"既然是米约佳的同伴干的好事，也就是与我有关，我来帮你找到巴苏！"爱德义愤填膺。

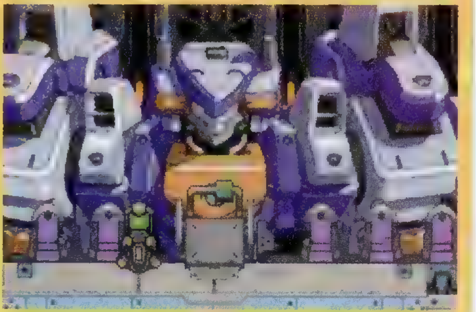
"处在灵魂状态的我力量很小，也只有靠你了，谢谢。"

爱德回到家，村长赶来察看贝鲁格的病情，诊断的结果是这病被哥乌拉所诅咒，因此才会迟迟没有好转，而这种诅咒只有将哥乌拉封印才会被破解，爱德感到肩上的负担又一此加重……

第六部分　获得第一把魔刃

借助ED106空间转移的能力，爱德和伊克赛德被带到了很有可能存在魔刃的机械迷宫（チージ选项是休整）。

Check Point 电梯旁边的箱子要用长矛才能破坏。在迷宫地下二楼进入暗门会有BOSS战，无破绽，水属性有特效。



尽管地下二层的无名机体被爱德击败，但地面上突如其来的大洞却让他和伊克赛德掉了下去，苏醒后伊克赛德抱怨爱德太重以致他没能将爱德从洞里拉上去，14岁的爱德似乎还不懂身形对自己有何价值，因此也没太在意。

等到观察周围情况时，一个巨大的机械士兵出现在不远处，而糖糖因为刚才没联系上爱德，就在加布里奥的召唤兽的帮助下和奥鲁卡来到了这里，"你、你好，我、我叫奥鲁卡，你、你叫什么名字？"对机械非常着迷的奥鲁卡见到这个大型机械士兵后无法控制自己激动的情绪。一家人重新聚在一起自然是有很多话要说，当中爱德跟糖糖的对话那个暧昧呀……啧啧，真令我等单身男儿嫉妒（^_^b）。

爱德在地下四层用钻子凿开一扇暗门（冒险笔记右侧），内里的空气沉闷炎热，但屋子中间悬浮着一把剑，爱德认定这把名为杰纳（ジンライ）的剑就是已经找了好久的魔刃。

“真是意外，居然这么轻松就到手了，辛苦喽，爱德”这熟悉的声音正是米约佳。

爱德当然不会把好不容易才到手的东西就这样交给她，双方言语不合，米约佳第二次派出黑衣剑士跟爱德过招。

Check Point 因为这次的BOSS是人，所以灵活性大大增强，如果想以低等级挑战就需要有精准的操作，但难度很大，不推荐。

“我是不会放弃的，拥有强大力量的我绝对会战胜你！”米约佳变身后说着恶狠狠的话离开。

跟大伙见面后爱德兴奋地分享着获得魔刃后的快乐，不过，ED106在这时候插话说，魔刃共有四把，水、火、风、雷四座封刃砦各封印着一把，现在取得的这把是火之封刃砦内的。

尽管这消息让爱德的情绪受到些影响，但在大伙的鼓励下，他迅速调整好了心态。

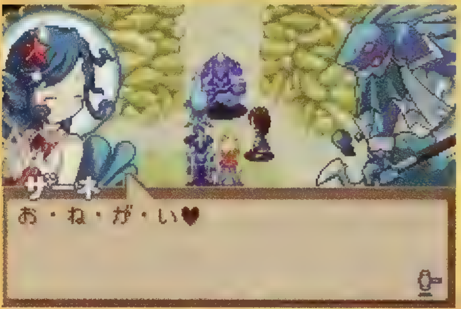
夜晚，爱德将魔刃藏在卧床附近，这样他就能放心大胆地去外面找其他魔刃了。

第七部分　获得第二把魔刃

大清早，一个御妙寺的使者来村里除魔，江湖术士的长相，自大的语气让奥鲁卡有点怀疑他，虽说如此，他能察觉到爱德魔刃使身份所散发出来的气息也足以证明这人并非纯粹的骗子，为了不引起不必要的麻烦，在奥鲁卡的掩护下爱德迅速离开。

到了雷之封刃砦，尼尼、加布里奥、丽丽都在这里，他们给予爱德很多鼓励，而后在ED106的空间转移能力的帮助下，爱德信心满满地来到一个新的地方：海之洞窟。刚走出不远，一位漂亮的美人鱼小姐出现了，热情好客的她充满了活力，查丽（ザーネ）还说洞窟深处有一把剑，那可是宝贝。

走了不远，爱德见到一位自号海之男名叫比约（ビョーン）的男人正站在一块沙滩上，他乐呵呵地说自己被困在了这里，希望有人能帮他回到陆地上。爱德用锤子激活身旁的机关，一块岩石从海上浮出，得救的比约笑得更开心了，真是一个乐观的家伙。他也是来这里“寻宝”的，不过他并不愿意像爱德一样把自己的寻宝对象逢人便说。



在一处狭窄的过道入口处，比约和查丽被一头的海下生物拦住去路，“要用抚媚的态度求我才能通过这里，男女无视，只要是抚媚的就行”，这海怪真是BT啊……啊，查丽甜甜的向它作出请求后果然被允许通过，大男人爱德也想模仿查丽，但失败了，比约建议他俩应该去角色扮演成女孩（日本人的制服情结啊……），爱德当然不会那样做，于是他跟伊克赛德决定去请尼尼帮忙。

好不容易将尼尼带到了BT海怪面前，但它居然说尼尼的“色气”是纯洁的气息，不符合它“抚媚”的要求。但它还是同意让爱德过去，因为它想跟尼尼散步……（我受不了了……啊啊啊……）爱德当然不同意，于是，兵刃相见……战后，BT海怪成为尼尼的奴隶（女王さま……）。

在魔刃前，查丽说如果想将魔刃拔出必须手上持有一种特别的石块，爱德知道自己并不需要这东西，但传说如果手上没有那种石头就去拔剑会造成海洞窟崩溃，这里是查丽的家，为了让她放心，爱德只能先去找到那块石头。

路上遇到穿着性感的哈斯，她也是来这里找魔刃的，又走了一段发现比约已经被她打败，爱德由于被她召唤出的怪兽缠住，这次又没能将其抓住。

Check Point BOSS的HP为3000，不算强，建议打法是急冲后跳起来攻击，然后急退，这样80%以上的情况BOSS的两个脑袋都无法攻击到主角。

爱德拔出了魔刃，同时也让查丽变回妙龄少女，这座海洞窟不只封印着魔刃，还封印着一个少女的实体。后来比约跟查丽两情相悦，堕入爱河……

晚上，爱德出去散步时发现糖糖对今天“色气”的事非常生气，本来没什么的事儿由于爱德的不擅言辞而令糖糖误以为他跟万人迷尼尼有什么，话还没说完就酸溜溜地跑开了……

第八部分　哥乌拉邪气泄漏

大地震动、魔刃发出不寻常的警报，爱德感到一定有什么不平常事在村里的遗迹发生。

引起刚才异变的原因是御妙寺使者除魔行动的失败，同时还造成遗迹被破坏的局面，他失败的主要原因是因为不清楚遗迹曾经封印的是什么，以致那突如其来的强大力量到来时没有做好准备就败下阵来。

地震的原因则是丽丽的召唤兽受邪气泄漏影响而失控，爱德赶到呐喊洞窟时看到了歌德，他的出现使丽丽的召唤兽更加疯狂，伊克赛德想到了控制当前局面的方法：去将机械迷宫内的大型机械士兵启动，用它的力量来制服丽丽的召唤兽。

爱德回到遗迹向大伙说明当前的情况，奥鲁卡得知要去修理大型机械士兵非常兴奋，村长也很支持这种做法，于是爱德一家子开始向机械迷宫进发。

等爱德到了大型机械士兵处，奥鲁卡和加布里奥已经开始修理工作，而此时正好缺少一个零件要到地下六层去取，既然在修理工作中帮不上忙，这种事自然就由爱德去办。

到了六层，一架金黄色机械士兵刚开始时还很和善，但机器就是机器，一旦发现来者并非为自己所熟悉，立刻就翻脸。

Check Point 这个BOSS很弱小，笔者将主角控制为从右往左进攻后它就只会使用锤地面的招式了。

将零件交给奥鲁卡，他让爱德去遗迹等消息，因为现在好不是很清楚修理工作会进行到什么时候。

在遗迹里，御妙寺的使者感受到了爱德体内善良的灵魂，因此他拜托爱德去通过钓鱼换取一块“魔矿”，然后打造成可以驱除邪气的剑——魔曲刀。

Check Point 换取魔矿需要350P，游戏前期没有钓多少鱼现在可就需要消耗很多时间在这上面了。锻冶魔曲刀需要一把剑的雏形，用雏形和魔矿石进行普通的锻冶就行。

折腾了这么久，想必奥鲁卡那边也修得差不多了，爱德在去呐喊洞窟的路上遇到黑衣剑士，为了弄清丽丽召唤兽的状况，为了阻止米约佳等人可能会干出的坏事，爱德向丽丽处一路狂奔过去。

歌德操控丽丽的召唤兽到了外面，他的目的是毁掉爱德所住的村庄！在这关键时刻，爱德对奥鲁卡的能力充满信心，事实也的确如此，大型机械士兵从天而降，一场精彩绝伦的大型机体间的火拼展开了！

Check Point 机械士兵普通攻击一次伤害800，敌方一次伤害300至500，但是敌方HP高达30000，要选择在合理的时间使用魔法攻击才能击败对手。之后是敌方核心跟我方爱德之间的较量。

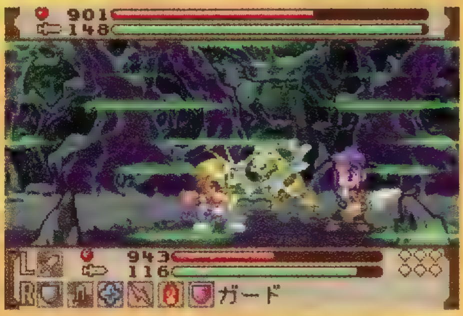
战后对手体内邪气泄漏，爱德利用退魔剑和大喊阻止了邪气的侵蚀，两架大型机体由于站立处失去支撑而双双落入深渊，幸运的是还在机体内的奥鲁卡并没有受伤，丽丽的召唤兽也应过渡疲劳而进入梦乡。

米约佳和哈斯在众人庆祝胜利时出现，爱德慷慨激昂的话语似乎触动了米约佳内心的一点良知，但突然的变身却让她重新想起“一定会让哥乌拉复活”的邪念，哈斯为了证明她们才是最强而将奥鲁卡辛辛苦苦修好的机械士兵破坏，这样就使双方的矛盾已经到了白热化的程度。

第九部分　获得第三把魔刃

新的一天在村长和御妙寺使者对寻找魔刃的支持下开始，弄了这么久的除魔行动最后还是以无果为终，不过只要找到魔刃就能封印哥乌拉，这是大伙的希望，也是爱德需要奋斗的目标。

空间转移到冰天雪地的洞窟，爱德看见两个小孩子正在前面说着话，“是不是迷路了，应该能跟往常一样顺利回去吧”，“这里好冷哦”，“打起精神来，唱歌可以暖身”，“啦啦啦啦啦～”，爱德被他们有趣的对话逗笑，而两个小孩也被这个陌生的声音吓到，从他们逃跑时嘴里念着的“邪恶召唤师军团”看来，这个洞窟里肯定还有别人存在。



没走多远，遇到一男两女三个言行奇怪的人，男的那位对爱德疑心重重，最后终于导致双方展开战斗。

不打不相识，当了解到爱德并无恶意后，双方总算开始正常的交谈，巧合的是，双方都曾见到过那两个孩子，也听到他们口中的“邪恶召唤师军团”，而刚才竟然互相以为对方就是那个军团，现在嫌疑冰释，特丽思（トリス）笑称现在的情况是“邪恶召唤师军团成员大集合”。

他们本是四个人，来这里的原因想调查邪恶气息的源头，而现在同伴之一走散，因此找到他是现在最重要的事。

爱德很幸运，在洞窟深处找到了特丽思的同伴，他正在保护身旁的小孩，帮他们击退来犯的三头恶狼后，那个小孩有点受惊过渡，所以伊克赛德通过唱歌让他恢复了精神。

爱德将小孩带到冰柱，小孩的哥哥正在那里等待，也是还是因为受惊过渡，他们居然一边说着爱德是坏人一边迅速跑开，不过只要他们安全，爱德是不会去计较这些的。

洞窟最深处，哈斯、歌德正守在魔刃旁，若非爱德及时感到，这取得这第三把魔刃会非常困难。

尽管对手又一此败北，但洞窟却突然发生震动，爱德将魔刃拿到手后被震倒，所幸在亚梅尔（アメル）的力量保护下一切都恢复正常。洞窟的震动是由于结晶出现异常，亚梅尔等人的调查算是有了结果。特丽思说话时不慎说出他们还有“任务”，尼斯（ネス）对此非常紧张，这四个人就这样匆匆离开。

因为已经找到三把魔刃而特别高兴，晚上吃了一顿糖糖的特制食品后爱德并没有感到特别的不适，还带着愉快的心情进入梦想。

第十部分　力量失控

拉克鲁来到工房说森林里有不寻常的事发生，于是众人赶紧往那里赶去。

加布里奥和他的护卫兽被哈斯袭击，实力的差距使他们受了伤，爱德得知这个消息愤怒不已，立即跟伊克赛德去第一次见到加布里奥的地方（风之封刃砦出去的路上）找哈斯算帐。

发怒的爱德势不可挡，但击败哈斯的召唤兽却得知，爱德被引出来后由于魔刃失去看管的人，现在已经成为他们手中的道具。被哈斯抓住的丽丽看来现在没什么大碍，爱德当然是立刻回到工房查看魔刃的情况。

爱德最不愿意看到的结果还是发生了，歌德等人的计划非常成功，黑衣剑士在爱德外出时把魔刃轻松盗走。

经历这么多苦难才拿到的魔刃爱德自然不会轻易地就放弃掉，由于黑衣剑士刚走不久，爱德在跟哈斯交战的地方赶上了他，不过，他已经把剑交给了歌德……

被打败的黑衣剑士脱去了外衣，他的真实身份是——加布里奥。他帮助的米约佳的原因是想借助哥乌拉复活后的力量回到自己的故乡，显然，他走错了路。

穿过一个新发现的洞窟，爱德见到奥鲁卡的被歌德精神控制，两兄弟不得不进行一场毫无意义的战斗。歌德看见奥鲁卡失败后又进行了一次精神控制，但令他怎么也不可能想到的情况发生了：奥鲁卡因为肚皮饿而晕倒，因此也就避开了他的精神攻击。爱德赶紧将糖糖做的点心给他吃掉，

待他苏醒后，歌德还想命令他，但却被奥鲁卡机智地从他身上夺回了魔刃！

怒火攻心的歌德第一次跟召唤兽一起出战，不过爱德已经今非昔比，没花多少时间就将他的双人组合击溃。米约佳见到歌德居然对自己的猎物爱德动手动脚非常生气，变身后将歌德吓跑，从她的口气中可以看出，如今的形势已经进入最关键的阶段。

第二天，为了不让米约佳抢先得到魔刃，奥鲁卡和糖糖比爱德还先行一步。

爱德到了雷之封刃砦，因为是寻找最后一把魔刃的原故，几乎所有重要的人物都已久候多时，尼尼通过睡觉迅速恢复体力的能力让伊克赛德发出“不可思议的肉体”的感叹，正要进行空间转移时，爱德听见村子遭到哈斯攻击的消息，不过御妙寺使者向他保证一定会保护好村长，现在最重要的还是找到魔刃。

来到四处流淌着熔岩的洞窟，爱德在路上见到一对正在洗澡的兄妹，妹妹对爱德的偷窥行为很愤怒，哥哥则气急败坏不听爱德的解释，无奈之下，爱德只能用武器去让他们清新一下。

两兄妹在这里泡温泉是因为哥哥古叶（クウヤ）受了诅咒，这个温泉可以恢复疲劳，增强体质，甚至还有美容的功效。幸运的是，两兄妹知道魔刃的所在，因为那里的召唤兽正是将诅咒施放到古叶身上的元凶。

爱德正准备取魔刃时，守护这里召唤兽让妹妹科希娜（コヒナ）昏厥，爱德只好先将她送到温泉处疗养后再回来拿魔刃。

拿到魔刃后，米约佳出现，她不断威逼爱德将魔刃交给他，言语不通时还变身想用武力来抢夺，千钧一发之时，加布里奥从她背后跑出来向其猛砍了一刀，可惜这一刀下去并未对其造成什么影响，反而加布里奥自己被她的反扑打出很远。

米约佳终于对爱德出手了，心里并不情愿的爱德为了不让她们的计划得逞也只有向这位曾经的挚友动用武器。

战后，不死心的米约佳还想作恶，加布里奥为了保护魔刃而将自己身体挡在了米约佳的攻击前。朋友处于危难之中，爱德失去控制而变身……

爱德苏醒后见到加布里奥没有大碍很欣慰，但想到米约佳，他只能选择沉默。

回到雷之封刃砦，哈斯的攻击已经被瓦解，但又一此让她逃跑。众人对爱德魔刃使力量的失控有些不安，这更加重了爱德的忧虑。

终于，在贝鲁格、奥鲁卡和糖糖面前，爱德说出自己希望这一切尽快结束的心愿，魔刃使的力量他已经不想拥有。由于哥乌拉的邪气充斥着前往封印处的道路，爱德想法自然得不到实现。

Check Point 今晚是第十个晚上，选择散步地点会影响到明天的剧情。笔者选择的是尼尼小姐。

第十一部分　封印哥乌拉

去森林的路上，爱德跟尼尼了解到许多关于米约佳小时候的事，这些事让他增强了一定要封印哥乌拉的决心，他认为只有那样才能让米约佳重新回到原来的人生。

翌日，拉克鲁和克敏来报告：丽丽的身体正在逐渐消失！大伙立即往呐喊洞窟丽丽最喜欢呆的地方查看情况。

御妙寺使者有方法可以帮助丽丽夺回身体，但需要一把剑才能发挥。

爱德在工房用涡潮のエビバサミ打造成使者需要的剑，去钓鱼处交给了他，而爱德则得到了夺回丽丽身体的方法的关键：退魔之剑。

哈斯此时正在逼迫ED106用空间转移能力将她送到米约佳所在的地方。

Check Point 跟哈斯的BOSS战应该用全力去击倒哈斯，她身旁的杂鱼是会不断复活的。

趁着哈斯被打败后的意志力薄弱期，爱德用退魔成功地把丽丽的身体夺了回来，而丽丽也顺利地获得了重生。兴奋不已的丽丽深深地亲吻了一下爱德，糖糖居然没有吃醋实在令人惊讶。

回到工房自己的床边，爱德深吸了一口气，然后慢慢的将藏在暗处的魔刃取出，终于要到这一刻了，爱德此时精力充沛，对自己也充满了信心。

出发前，村长代表所有村民向爱德表达了他们的谢意，爱德带着所有人的期待向遗迹大踏步前进。

遗迹前，米约佳到来。

“啊，米约佳，你还活着？”爱德很高兴，因为他曾一度认为变身后的自己已经把米约佳杀死。

“当然！”

“可恶，害我这么担心。”

“哼，现在你还是担心你自己吧！”米约佳话毕立刻变身。

“米约佳……你……真的决定要让哥乌拉复活？”

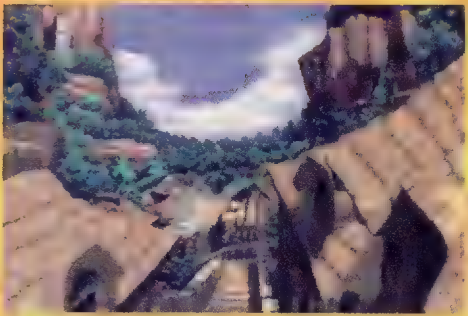
“对，那还用说？我做的一切都是为了这个。”

“那好，我会阻止你的！”爱德决定了，决定要抛开跟米约佳的感情，全身心的去阻止她。

Check Point 米约佳速度非常快，此战没有足够的等级会很难通过。

“放开我！”歌德胁持着糖糖出现在众人面前。

歌德自从登场以来一直没有好下场的情况一直持续到现在，正当他以为可以借此威胁爱德而获得哥乌拉力量时，尼尼小姐用魔法将他他击倒，同时，她将一个事实说了出来：



“四把魔刃和魔刃使，是欢迎哥乌拉大人回来的礼品。魔刃是属于哥乌拉大人的，它们是哥乌拉大人力量的源泉，普通人想用魔刃来封印哥乌拉大人，当然是不允许的。爱德的父亲所继承的魔刃使的力量也就是哥乌拉大人的力量，你体内封印的正是哥乌拉大人的灵魂，也就是魔刃使力量的正体。”

说完这些话，又一个事实摆在眼前，尼尼被哥乌拉的邪气侵蚀。

Check Point 遗迹内部第一个和第二个机关要推石头压住开关才能开门，真实之眼处敲击左下、中、右上才能开门，过去后还要将石块推到上面挡住路。取得光之结晶石后回工房打造好武器就要开始最终BOSS战了，请欣赏优美又带点幽默的结局。

游戏资料

心得体会

1、户外树上的果实被摘下后切换一下场景就能重新长出，并且品种可能不同。

2、后期机械、海洞窟等迷宫内的敌人可能会逃跑，如果要练级的话应该多加防范。

3、迷宫中的恢复点只能恢复HP，武器的耐久度必须在工房进行修理才能恢复。

4、锻冶师的称号可以通过不断解体和制作来提高。

5、武器解体后如果熟练度高，再制作时就能继承比较多的能力（只继承处于正值的能力），继承比例与锻冶师称号有关，具体为：一般的锻冶师（25%），村子第一的锻冶师（30%），有名的锻冶师（35%），一流的锻冶师（40%）。

6、强化时有多个必杀技或特殊效果存在时将会保留最强大的一个。

7、将BOSS武器的耐久度消耗到0就可以获得制作BOSS的武器的材料，因为我方有三把武器，所以跟他耗时绝对是我方占优势，另外，钻子的攻击对BOSS防御时也能消耗很多耐久度。

通关之后的要素

1、木こりの家的老奶奶会给你“猫の手の置物”。

2、木こりの家的老爷爷会给你“观战チケット”。

3、挑战アバレうさぎ会得到“にんじん章”，之后打败黄金形态的アバレうさぎ会得到“ラビットブーツ”。

4、村口商人那里花2000b可以买到“漆黑の命石”

5、炎の封刃砦可以花10000b买最后的强化心得

6、ゴウラの迷宫地下11阶获得“启动スイッチ”，可以打开朽ちた机械迷宫地下6阶的通路。

7、击败ゴウラの迷宫地下11阶的BOSS可以得到“漆黑の命石”，可以反复获得

8、朽ちた机械迷宫地下8阶获得“水の呼び子”，可打开常夏の海洞窟 エリア15的通路。

9、击败朽ちた机械迷宫地下8阶的BOSS可得到“迷のボックス”，可反复拿。

10、常夏の海洞窟エリア20可以获得“雪解けの粉”，可打开极寒の雪溪谷エリア14的通路。

11、击败常夏の海洞窟 エリア20的BOSS可以获得“猫の手の置物”，可反复拿。

12、极寒の雪溪谷 エリア23可以获得“开封のお札”，可以打开热汤地狱エリア16的通路。

13、击败极寒の雪溪谷 エリア23的BOSS可以获得“天使の冰像”，可反复拿汤けむり。

14、击败汤けむり热汤地狱 エリア25的BOSS可以获得“武士の心得”，可反复拿。

每天都可以完成的任务

1、收集めずらしいメタル（共35枚）

获得的“めずらしいメタル”可以交给リョウガ家右方的男孩，每交给他五枚可以得到一个奖品。

2、帮忙找老奶奶的猫：

从第二天开始，每天都可以和木こりの家的老奶奶对话，之后帮助她找猫，以道具为奖励。

3、帮小孩找东西

从第二天开始，每天都可以帮站在木こりの家门口的那个小孩找他遗失的东西，可以得到道具奖励，具体的地点就是他前一天站的地方。

4、木こりの家的挑战任务

将森林或洞窟中所有可以破坏的东西都破坏掉，木こりの家里屋的老爷爷会给武器原料作为奖励。

5、アバレうさぎ的挑战

从第二天开始，每天在村子上面的思い出の场所都可以挑战召唤兽，它会越来越强，胜利后可以得到道具奖励。

魔法一览

魔法名	效果
スペルヒール	恢复体力（等级越高恢复越多）
エスケープ	返回迷宫入口
オメガバースト	雷属性全方位攻击
シグマコレダー	雷属性小范围攻击
クルクルです	风属性小范围攻击
スパークチェイン	雷属性攻击
フレアバースト	炎属性攻击
アクアトルネード	水属性攻击
ウインドストーム	风属性攻击
ウエポンスパーク	追加武器雷属性
ウェポンフレア	追加武器炎属性
ウェポンアクア	追加武器水属性
ウエポンウインド	加武器风属性
ガードボディ	一定时间防御力上升
クイックムーブ	一定时间速度上升
バリアウェポン	一定时间武器无损耗
全方位ミサイル	导弹全方位攻击

稀有道具入手方法

雷兽の角	机械迷宫（朽）40号怪物或机械迷宫（新）98号怪物
兽王の纹章	钓鱼
钢のコウラ	钓鱼
魔矿	仅限钓鱼
翼龙の爪	冰雪迷宫56号怪物或冰雪迷宫（新）112号怪物
勇者の印	仅限钓鱼
勇气の证	钓鱼
魔族の角	钓鱼
神兽の纹章	钓鱼
机术の卷物	钓鱼
深红の角	火焰迷宫68号怪物或73号怪物
忍者の极意その一	钓鱼
忍者の极意その二	钓鱼
鬼神の角	钓鱼
光の结晶石	剧情中必将得到，但游戏中仅有一个
漆黑の命石	封印迷宫（新）的BOSS（可无限打）
迷のボックス	机械迷宫（新）的BOSS（可无限打）
迷のボックス	机械迷宫（新）的BOSS（可无限打）
猫の手の置物	海水迷宫（新）的BOSS（可无限打）
天使の冰像	冰雪迷宫（新）的BOSS（可无限打）
武士の心得	火焰迷宫（新）的BOSS（可无限打）

《VIEWTIFUL JOE》当年作为CAPCOM NGC“5连发”作品第2款，在发售后评价甚高，可惜由于平台选择了普及率相对较低的NGC为平台，使得本作成为叫好不叫座游戏的代表……不过，随着PS2版的发售，相信游戏会像副标题那样，成为new hope！

与NGC版的差异对比

最近NGC→PS2的移植游戏颇有几个，例如众多fans所期待的本作以及《仙乐传说》等等。一般来说移植版本都会增加一些新的要素，例如《仙乐传说》中新称号之类的，而本作也同样有部分变动，具体如下：

NGC版ADULT以上难度通关后得分、道具、能力才可以继承，PS2版则以任意难度通关后都会继承。

PS2版画面会有不太明显的跳帧现象。

PS2版追加新角色但丁。

PS2版键位自定义取消，同时增加三种Type。其中TypeB与NGC版基本相同。

PS2版最后的MV中会有一些变化。

操作篇

键位	效果
START	开始游戏/暂停
SELECT	跳过剧情
十字键左/右以及左摇杆	控制角色移动
十字键上/下	回避上/下段攻击
右摇杆	VFX能力ZOOM IN/ZOOM OUT发动
L1键	VFX能力SLOW发动
R1键	VFX能力MACH SPEED发动
□键	拳打击
△键	足打击/取消
×键	跳跃，连续两次可以2段跳　决定
○键	VFX能力ZOOM IN/ZOOM OUT发动

SLOW

发动后画面呈慢放状态，基本一切物理攻击均可回避，同时攻击力上升，在敌人气绝后会出现准星，此时更可一击将敌人击飞，形成连锁。十分实用的能力。

MACH SPEED

发动后画面呈加速状态，状态中无论移动，打击，等都会加速运行。打击变为连发，连续攻击会产生火焰，分身等状态。攻击多数敌人时适用。

ZOOM

发动后画面呈放大状态，追加一些实用的攻击技巧。ZOOM状态下可以配合SLOW发动，攻击力会大副提升，成为BOSS战的有利武器。

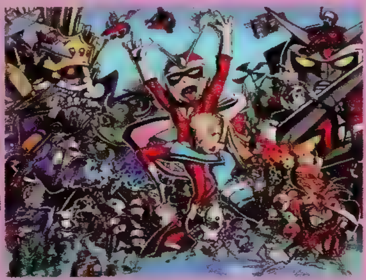
出招篇

回避：游戏中的重要系统，敌人攻击分为上下两段，有骷髅标志提示，骷髅在上按↓键躲避，骷髅在下则按↑键躲避。

二段跳：按两次跳跃键，配合SLOW可跳得更高。

下平台：一些平台可以用↓+×下到下一层，这一技巧除了可以节省时间外，在收集V胶片时也会轻松一些。

UPPERCUT：↓+□，可将敌人打成浮空状态从而追击。



回旋脚：ZOOM状态按△键。360度的足打击。

旋转上升：ZOOM状态按×键。上升旋转攻击。

旋转下坠：在空中发动ZOOM状态。下坠旋转攻击。

SLIDING：须从POWER UP中花5000分购买，↓+△键，滑铲攻击，攻击距离较远。

AIR JOE：须从POWER UP中花5000分购买，空中连续拳脚，使得空中的攻击更加华丽。

REDHOT KICK：须从POWER UP中花8000分购买，空中↓+△，45度的飞腿攻击。

MACH SPEED：须从POWER UP中花10000分购买，作用是增加分身的数量，再花30000会增加更多。

VIEWTIFUL FOREVER：须从POWER UP中花20000分购买，使用SLOW回避敌人攻击时再使用ZOOM，便出现无敌状态的POSE，同时身体追加攻击判定。

UKEMI：须从POWER UP中花30000分购买，倒地瞬间进入ZOOM则受身。

VFX TURBO CHARGER：须从POWER UP中花30000，使VFX槽加速恢复，非常实用，推荐尽早入手。

SHOCKING PINK：按住△键后放开。可踢出一枚炸弹，一定时间后自动引爆，可用SLOW增加威力，数量有限。

VOOMERRNG：按住□键后放开。可扔出回旋镖，距离值得信赖，也可用SLOW增加威力。数量同样有限。

道具篇

V钱币：相当于游戏中的分数，最常得到的道具。攻击杂兵、BOSS，打开宝箱等均可得到。

V胶片：可以增加VFX能力上限的道具，每取得50个VFX能力槽多加一条。但是VFX增加只是暂时的，到了下一关又会回到初始状态。

葫芦：恢复一定的VFX值，打倒敌人后捡到。红色的可以在一定时间锁定VFX，十分实用，但出现位置固定。

快餐：用来恢复HP值，汉堡恢复一格，汉堡和饮料为3格，汉堡套餐5格。一般打击敌人或在箱子里可以得到，也可从POWER UP中购买。

控制器：很少见的道具，攻击敌人得到。作用为全屏敌人气绝，十分强力。

LIFE：增加HP最大值，POWER UP中购买，购买的数量越多，价钱越贵。

TAKE 2：POWER UP中10000分购买，作用为死亡后自动复活一次，

体力全满，推荐购买。

LIFE IS VIEWTIFUl：增加一条命，战斗中和POWER UP中购买均可得到。

评价篇

在游戏中每一接关区域都有评价，评分也会根据玩家在相应区域的表现所给出。4种评价分别是V、A、B、C、D五项，三个标准的平均得分就是在该区域的评价，全部是V的话会得到一个彩色的V。评价的标准为三项，分别是V—POINT，DEFENSE，TIME。V—POINT就是得分，在战斗中回避敌人的攻击，用VFX打击敌人，使用特技，行成连锁等都会得到V—POINT。这一项在游戏中最难把握，要想取得V考虑的会很多，比如和JOKER的战斗中要想取得V评价就必须从老虎机处打出金币才有足够的分数拿到V评价。个人认为难度越高越容易得高分，因为敌人会很耐打，有利于发挥。红色葫芦是得分的有利武器，一定要多加利用。DEFENSE是受伤情况，HP越多评价越高，NO DAMAGE（无伤害）的话基本上就是V了，有时就算被攻击到如果及时受身的话也会得到V。TIME就是时间，时间越少越好，这取决于玩家对游戏的熟练度，多用MACH SPEED提升速度有利加强评价。关卡中所有区域评价的平均得分为该关卡的总得分。通关后所有关卡评价的平均得分为总的通关评价，向着全彩V努力吧。

攻略篇

STAGE1

前篇

一开始的JOE为普通状态，可在第一个敌人处学习回避系统，之后的杂兵战斗没什么难度。遇到蓝队长后应以躲避后追击的攻击方式给以打击，由于被蓝队长击中后不会掉血，所以不会很难，躲过他攻击后他的防御会崩溃，上去痛击吧。通过后JOE就能变身了，同时习得SLOW能力。之后会遇到JOKER，用SLOW解决他吧，把他的子弹打回去的攻击力相当可观。打败后可开动老虎机，这台在平常极靠运气的机器在SLOW状态下简直是小儿科，打出三个V即可得到钥匙。进入城堡，在餐厅的尽头，可看见浮游台，用SLOW可将其降下，站上去后开动机关。之后遇到中BOSS直升机，在其攻击时使用SLOW边打边躲吧，另外推荐在SLOW状态中把其放出的杂兵用UPPERCUT打飞来攻击BOSS。

后篇

一开始的滴水机关用SLOW使水滴蓄到最大再滴下便可通过机关。再次和蓝队长交手，这下会减血了，不过以JOE现在的能力，配合SLOW同样很简单。通过后习得MACH SPEED。之后的谜题先将大木桶用UPPERCUT打到空中，再发动MACH SPEED快速通过。之后被大木桶追，用MACH SPEED躲吧。最后门前的几个石台可用MACH SPEED连续打击产生的火焰点燃，全部点燃后可打开门，但只要有其中一台熄灭门便会关上，所以一定要快。

BOSS 翼翔怪人 查尔德3代目

BOSS一共三种攻击，风刃、落柱、撞击，除风刃外其他两种就算不用SLOW也很容易躲避。空中击中BOSS后会出现若干个小蝙蝠，击破后会对BOSS造成伤害。在其撞击时用SLOW或把其撞下来的石柱打回去击中BOSS都会令其掉下来，接下来就是任你鱼肉了。

STAGE2

前篇

在浮游台上用MACH SPEED可令浮游台上升，从而跳过水柱。对付完两个BILLY后再次遇到了蓝队长，用老方法将其击败后会习得新的能力ZOOM IN。跳进之前的水道，里面要用ZOOM IN状态下的360度攻击打亮需要同时亮的标杆机关。在水中的木箱上使用MUCH SPEED可使水位迅速上升。之后的电力机须要用SLOW加满。再次遇到JOKER，用SLOW+ZOOM IN的强劲招式解决他吧，这回的老虎机会很小，如果不是视力好到不行的人还是用ZOOM IN放大吧。之后在解决了几个女性ROSETTA后会有一辆车驶来，跳上去后用SLOW把车的马力加到最大，放开后可飞过水沟。之后的战斗和上关的中BOSS直升机一样，只是BOSS的数量变成了两个，但拥有SLOW+ZOOM IN的JOE对付其根本没有难度。

后篇

清完杂兵后跳上吊灯，用旋转上升打开机关取得钥匙。书房消灭杂兵后会得到书打开书架的机关，跳上书架用旋转上升进入。在和两个BILLY对战后的地方用旋转下坠攻击可打破地板。坐电梯到30层，这里的门用身上带的炸弹配合SLOW击破吧。来到有个放有炸弹的房间，先把炸弹打到左边，然后用使用SLOW状态的UPPERCUT将其打向空中，可炸开天花板。之后的跳跃有一定难度，用SLOW把握吧。炸弹须用MACH SPEED点燃，炸开门。之后又是和JOKER的对决……用下坠打破浴缸下的地板，在下面的战斗中取得钥匙，坐电梯到100层。

BOSS 钢力怪人 戴维森

要用UPPERCUT把炸弹打到上方的烛台上再用SLOW点燃烛台，打到右方炸开门，见到犀牛BOSS。这个BOSS麻烦的地方就是很会防御，一开始它会跳向JOE，要小心回避，站在BOSS面前等他攻击时按↑回避后用ZOOM IN+SLOW猛攻。BOSS的冲撞攻击躲开后会撞到墙上气绝，又可以任玩家鱼肉了。小心被导弹命中，命中后要赶快用MUCH SPEED灭火。

STAGE3

前篇

游戏一下变成了横版STG，驾驶飞船时□为前方射击，△为斜下方攻击飞弹。ZOOM IN中□为强力撞击，△为原地旋转攻击。SLOW可以让子弹变大，增加飞弹的攻击力。MACH SREED可以时子弹密度增加。之后会遇到中BOSS战斗机，除了用SLOW+ZOOM IN撞外，还可以用SLOW+飞弹来痛击BOSS。

后篇

全灭杂兵会得到浮游台的控制器，把浮游台牵引到按钮处，用SLOW压住按扭，通过闸门。之后的放电器用飞镖+SLOW击毁保险些。之后又是与JOKER的对决，打法基本不变。退水后原路返回便可。

BOSS 鲨鱼 布鲁斯

BOSS的难度在于其会一直恢复HP，所以一定要追着BOSS打。其他则没什么难点，被咬到后记得要用方向键+拳脚键连打来挣脱。

STAGE4

前篇

要躲到缺口处方可避过鱼雷。在其中一个缺口使用旋转下坠撞坏地板会得到浮游台控制器，要把其放到有↑箭头的地方利用浮游台上去，过程中要注意不要让鱼雷把浮游台毁了，用SLOW把浮游台降下和JOE一起躲在缺口处吧。建议用连打L键的方法控制SLOW，这样不会消耗过多的VFX。上去后要用SLOW控制浮游台压住机关开门通过。到了主控室遇到GELBY，

和其作战的要点就是一定要打背面，可趁其攻击挥空后跳到后面 SLOW+ZOOM IN痛扁。得到舵盘，让潜艇转180度后原路返回。

后篇

发电的机关依然用飞镖 +SLOW 解决。往右走到鱼雷发射的地方，用MACH SPEED 通过鱼雷，来到最下层继续前进。齿轮可以用 SLOW 打黄色准星处使其停止转动，没走一会儿又遇到 GELBY，需小心应付。开启那个需要同时亮的标杆，吹风便开动了同时会闪出三个亮点，一定要记住，之后要打到相应的灯，鱼雷停止。长途跋涉回到主控室使潜艇再次旋转，再次长途跋涉到有齿轮的地方，会有新路，进入 BOSS 战。

BOSS 伪 JOE

此BOSS不仅是造型，连招式都与 JOE 大同小异。BOSS战的难点在于BOSS的分身攻击，比较难躲过，解决的方法就是要在其分身前打到他，取消其分身。击败 BOSS 后还要 600 秒内脱出潜艇，向上冲吧。看到竖着的鱼雷用SLOW+UPPERCUT打到上面后迅速用MACH SPEED通过。站在最后一个竖着的鱼雷上面用SLOW把鱼雷的火力加到最大，到达上面。最后的几个红外线机关一定要小心。

STAGE 5

前篇

与坦克交手，JOE 的攻击力微乎其微。其实只要在 SLOW 状态中把其子弹打回去命中 BOSS 即可重创，注意在打回去时还需一直保持 SLOW 状态，这样才会把攻击力加到最大。之后的战斗机基本上就是直升机的改良版，其放出的杂兵比较难对付。又要去下水道了，碰到岩浆别忘了用MACH SPEED 灭火。离得很远的标杆掌握好距离用旋转下坠攻击点亮。MACH SPEED可以使岩浆上升，用SLOW可以使水滴变大成为通过岩浆的落脚点，小心移动吧。老虎机要打出来的是炸弹，把炸弹打入右边的管道，跳到老虎机上用 SLOW 引爆炸弹，借着推力回到地面。全灭杂兵再次遇到坦克×2 和战斗机，战斗机砸断桥落下后用 SLOW 跳上失控的列车。

后篇

400 秒的时间，须要通过 3 节车厢，每一节都须找到一把钥匙，第一节全灭杂兵后可以得到，第二节在一箱子里，第三节在 GELBY 身上。速度一定要快，多用 MACH SPEED 来节省时间吧。最后的两位黑客可以不用理会，直接站到机关上等 8 秒后把火车停下来。敌人过来攻击的话不用慌，用 SLOW 躲过便可。

BOSS 雷电小子 阿拉丝托

雷电小子的攻击十分多样化，且雷系攻击不能用SLOW躲避，再加上满天飞的特性，对付起来有一定难度。基本上在其落下的时候是攻击的最好时机。把他打到岩浆里，就会从水池中出来，而且是气绝状态，上前鱼肉吧。

STAGE 6

CAPCOM传统的BOSS连战，重生的BOSS们体力和速度都会有所提升，打法要点也与之前大同小异，难度不会很大。

BOSS 灼热王 火焰狮

此 BOSS 背版子性质比较强。首先要用 MACH SPEED 狂打 BOSS 落下的石头，使 JOE 身上着火，因为 BOSS 在身上着火时是无敌的，只有同样身上着火的 JOE 攻击才能让 BOSS 的火灭掉。另外身上有火的 JOE 可以完全无视BOSS 那难躲的火球。灭掉 BOSS 的火后是 BOSS 的第 2 层保护——盾，用SLOW+ZOOM IN的打法破掉盾之后会有机会追击几下。之后BOSS 开始旋转，根据骷髅的提示在 SLOW 状态下耐心躲避，建议用连打 L 键的方法这样可以使 VFX 消耗的不会太多，躲过旋转攻击后BOSS 气绝，接下来的事不用我多说了吧……

STAGE 7

前篇

一开始的3个压力机须要 JOE 跳到最高点用旋转下坠踩下去，这里的杂兵甚是讨厌，一定要小心。新型坦克看不到血槽，但打法与老式的一样，用SLOW把攻击力开到最大会很有成效。金刚狮其实就是火焰狮的弱化版，打法依旧……

后篇

最后一次遇到 JOKER，由于场地的关系，玩家还是小心的好。这次的老虎机会很慢，用 MACH SPEED 吧。有飞弹的地方用 SLOW+ZOOM 打，击破几架战舰。JOE在向上走的过程中会遇到一些限时的战斗点，需要到特定的地点把敌人引出来。把他们都引到下方宽阔的地方一一击破吧。接着进入最终战。

BOSS 全能帝王 蓝帝

坐上第6魔人的 JOE 实在有型。蓝帝的攻击力很强，但打法过于单调，使战斗尤为轻松。纵向的雷击站着不动即可，横向的可以蹲下回避，导弹用 S L O W 或打或躲。在其接近屏幕外侧时便可以用SLOW+ZOOM 给以重创了。总的来说，比之前的火焰狮要简单不少。

最终 BOSS 蓝队长

全盛时期的蓝队长比之前强了不少。招式中新增的雷击会限制JOE 的行动，其他不过是 BOSS 之前的加强版，同样不会很难。

隐藏要素篇

2周目继承：以任意难度通关后（SWEET，KIDS，ADULT），所学的技能与持有的 V 币全部保留。。

使用但丁：PS2版最有诚意的地方便是加入了《鬼泣》人气主角但丁。以任何难度通关但丁都会出现。但丁由于使用的是大剑与枪的组合，所以攻击距离会比 JOE 远不少，挑空会更高，很强力的角色。使用但丁会自动开启字幕。

使用西尔维亚：JOE 的女友。以 ADULT 难度通关一次便会出现。她的防御力很低，但速度很快，VFX 消耗很慢。

V—RATED 难度开启：ADULT 难度通关后出现。敌人攻击力倍增，更耐打，机关更烦琐。

阿拉斯托：雷电小子。以 V—RATED 难度通关便可以使用。阿拉斯托的强处在于其可以在空中飞行，方法是在空中按住×。不过其变身是要手动的，且变身后就算不使用 VFX 能力也会自动减少 VFX 槽。上级者向。

超 V—RATED 难度开启：V—RATED 难度通关后出现。此模式下被敌人一击必杀的可能型非常大，敌人皮更厚，最恐怖的是连骷髅提示都取消了，做好心理准备吧。

蓝队长：最终 BOSS。超 V—RATED 难度通关后方可使用。二段跳改为一段，好在高度与其他角色二段相同。同样可以按住×飞行，蓝队长在任何难度都没有骷髅提示，达人向角色。

心得篇

总的来说《JOE》的谜题设计得相当巧妙，活用了SLOW和MACH SPEED两大系统，动动脑筋的话不会很难。BOSS 战设计的也相当有趣，不同的BOSS有不同的打法，个人最喜欢的是与灼热王的战斗，躲避其的上、下段攻击时很有意思，超V难度在没有骷髅提示的情况下实在太刺激了……游戏中可以派生出不少的连技，并不是 SLOW+ZOOM IN 连拳攻击力就是最强的，一些招式连下来威力让你无法想象，好好利用能力来创出强大的连技吧。另外推荐《JOE》的官方网站（http://www.capcom.com/v-joe/）里面有不少和游戏相关的小游戏。

© 1995 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

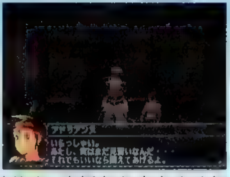
操作简介

	基本	陆上移动	海上移动
左摇杆	项目选择	角色移动	推上：船加速 拉下：船减速
右摇杆	—	视点移动	视点移动
方向键	项目选择	角色移动	
○	决定	行动(谈话/调查/开门)	改变船方向
×	取消	角色移动急停	离开海图画面
△	—	—	海图画面/切换显示(协助/据点/岛名)
□	—	开启选单	开启选单/游标移动支援
L1	—	视点切换	视点切换
R1	—	角色高速移动	船航行中高速移动
R2	—	地图切换	地图切换
START	过场动画事件中暂停	—	—

虽然上期已简单介绍了游戏的系统，但为了大家更好地了解该游戏，在这里笔者不厌其烦地再讲解一次吧。

游戏系统简介

角色能力



游戏中同伴主要分为四大类，第一种是参与战斗的角色，能被选进行动队伍中，在战斗后能获取经验值升级，队伍最多只能同时出现四位战斗角色。第二种是支援角色，可在队伍中安插一人，他们不会战斗，但是能随队出发，主要是在战斗后发挥功用，分别有以下五种能力，支援角色本身也分级数，级数越高支援效果越佳。第三种是娱乐角色，与这些人物谈话便能玩到各种迷你游戏，分别可用来赚钱、获得特别道具和装备，或者是引发不同的事件发生。最后一种是商店角色，会在根据地经营各种商店。

支援角色能力一览

治疗(ヒーリング)：战斗后为队员回复一定份量体力。
鉴别：战斗后马上鉴定“？”道具。
宝物发现(お宝发见)：战斗后获得较佳物品。
金钱发现(お金发见)：战斗后能赚取较多的金钱。
煮食(コック)：战斗后马上把食材制成回复道具。

移动系统

陆上移动：控制人物前往不同的设施，画面右下方会显示该区域的地图，地图上黄色代表能移动到另一区域的通道或门，而蓝色则是角色的来路。此外按R2可以把地图放大或消去，这能使玩家更清楚自己所处的位置。按○可以与其他人谈话或进行调查，要留意除了宝箱外，在不起眼的地方还隐藏着一些宝物，所以每到一个新地方，耐心调查总会有意外的收获。

航海移动：本作是以海为中心，在岛屿间往来必须依靠船只，而且海的大小是与玩家的船完全成正比的，所以往来相当花时间。平常移动时，画面右下角有罗盘，四边会显示东南西北，中央则是玩家船只方向，按R2可以切换罗盘显示的方式，分别是普通、扩大及消去。注意罗盘中会以嫩绿色来代表岛屿，而红点则为港口，要注意一般情况下未登陆过的岛屿是不会于罗盘上出现的。移动方面请参考附表，按□开启主选单，除了能选择一般的指令外，还会追加在船内移动的指令。

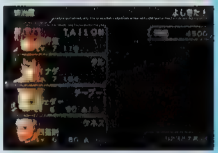
当自己的船远离岛屿后，清楚了解位置是最重要的，所以玩家需要按△开启航海图，最初地图上仅有少数到达过的岛屿，其余是一片空白，只有当你的船航行过才会在地图上显示。

冒险中会不时有指定前往的岛屿，那时该岛便会自动出现在航海图上。另外，在航海图上，玩家也可简单地操纵船的航行方向，利用左摇杆或方向键移动红色箭头游标，确认地区后按○，船就会自动朝那里航行，但在航行中如碰上小岛船会自动改道，所以玩家需留心航道是否出现了偏差。而根据剧情发展，大家会于航海图上看到蓝色箭头，那是需要前往引发剧情的地方。

升级系统

经验值：本作品升级系统相当特别，无论战斗角色的等级是多少，他(她)们升级所需要的经验值数目都是1000点。游戏中敌人并无固定的经验值显示，只要角色战胜比自己强的敌人，所获得的经验值就会特别多，所以玩家可使用一些高等级的角色带领等级较低的同伴去战斗，只要低等级的同伴到战斗结束仍能存活，便可能一下子提升10到20级。

强化武器：人物升级后并不会大幅增加攻击力，要提升人物的攻击力，必须花钱到锻冶屋强化武器等级，随着武器等级的提升武器的样子也会随之改变。不过不同的锻冶屋都有其强化上限。此外锻冶屋还能为武器镶上不同属性的纹章片，镶上纹章片的武器会追加属性效果。

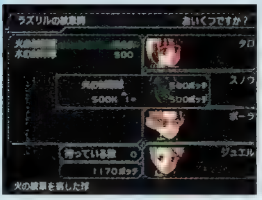


合成防具：虽然防具可于防具店中购买，然而可购买的品种相当限而且能力不高。当根据地获得锻冶屋后，除了能强化武器外，还可免费合成防具。不过制作防具需要材料，获得方法分别是从交易所购买各种金属和织物及战胜敌人后取得。

合成饰物：与防具一样，供购买的饰物不单种类有限，而且还相当昂贵，因此到了故事后段想得到强力的饰物，都需要自己找材料制作。在根据地获得人鱼加盟后，就会开设饰物(アクセサリー)工房，利用战斗及冒险中取得的材料可制造不同的饰物。

纹章系统

纹章相当于魔法，冒险中角色可获得不同的“封印球”，在各城镇的纹章屋中，只要付钱就能把纹章安装在角色的身上。每位角色最多可在身上安装三个纹章，分别是头部及双手，不过并非三处都能装设，只有“————”的一栏才能安装。



除了部分角色会有不能解除的专用纹章外，基本上其他纹章都能任意装在不同的战斗角色身上。纹章本身也分为状态系以及魔法系两种。状态系会使装备者处于异常的状态，例如战斗中自动处于愤怒或容易使出会心一击状态。

魔法系则是可发动不同属性的攻击或回复魔法，纹章的另一特色是魔法最多分为四个等级，游戏中的MP变成不同级别魔法的次数，各级别都会根据角色本身的等级及魔力值来决定可用的次数。要回复魔法使用次数的方法除了休息外，还可使用道具“蘑菇(キノコ)”、“薄荷(ミント)”和“顶级药草(ミックスハーブ)”。在战斗中玩家还可以使出组合魔法，条件是在战斗中两位角色同时使用特定组合的LV4魔法。

幻想水浒传IV
Text:电玩太郎 Design:siulau

游戏选单说明

按□键可以开启游戏的主选单(メインメイュー)，基本上有六个指令：

道具：可以查看队伍中持有的全部物品，细分为十个指令。

使えるもの——可使用的消耗品道具。

装备できるもの——可装备的物品。

封印球——持有的封印球。

纹章片——目前持有的纹章片

素材——持有的合成材料

骨とう品——持有的装饰物品

交易品——所持的交易品

その他——持有的其他物品

すべての道具——全部道具一览

だいじなもの——持有的重要道具

纹章：查看装备中的纹章，也可使用回复或非战斗效用的魔法。

装备：看角色身上装备的防具，分为头、身体、手、脚及饰物。

强さ：看角色的各种能力值，按◯键可切换第二页，再按◯键可切换第三页，则是看到角色目前所装备的纹章以及防具资料。

队列：更改角色在队伍中所站的位置并且显示队伍中是否持有协力攻击的组合。

设定：更改游戏进行时的环境。

如何记录

本游戏中有多种的记录方法。第一种是到旅店(宿屋)选择选择休息或记录(セーブ)，当选休息后也会自动进入记录画面。第二种是调查特定地方所设的蓝色光球，那就是旅之封印球。最后一种是当主角在船上时，按□开启选单选择有关指令。

战斗系统

本游戏主要分为两种基本战斗系统，一是在陆上，另一是在船的甲板上，两者其实大同小异。进入战斗后，首先会有多个指令供选择，内容如下。

战う：这是战斗指令，选择后会有多五个项目出现：

攻击——直接攻击敌人，敌方有可能回避我方的宜击攻击。

防御——守护自己。

纹章——使用纹章魔法。

道具——使用身上持有的回复物品。

协力——特定组合的人物可以发动特殊攻击技，例如能增加攻击力，又或是能同时攻击全部敌人。不过要使用必须经过学习，也就是让特定组合的角色共同作战一段时间，就会在战斗后学会。注意部分协力技会有失败的可能，但是持续用相同组合战斗，其协力攻击还会升级并提升攻击力。

逃げる：逃走指令，一般来说只要我方的等级较敌方高，逃走的成率便会高达90%以上。

お金：这也属于逃走指令，藉着投出身上一些金钱引开敌人注意，成功率较一般逃走为高。

全员：这是特殊攻击指令，选择后主角以外的同伴会为主角补充体力，同时主角能发动一招给予全部敌人伤害的强力攻击。用罢此招后仍然会由己方行动，也就是多了一次攻击机会，发动后需要一段时间才能再使用。

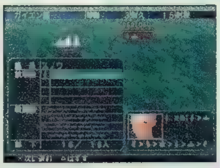
おまかせ：这是自动战斗系统，角色的行动会交由电脑负责，对付杂兵时的最佳选择。

战斗不能

在战斗中若HP变成0便会倒地不起，玩家可利用道具“地藏の目觉まし”或是水纹章令该同伴复活。若是有同伴在战胜时刚好死去，战斗结束后他会回复至1HP，但是就得不到该场战斗的经验值。

海战说明

海战也就是海上的船舰战，战役主要都是以歼灭敌船为目标，以回合制轮流行动。首先玩家需要为自己的船队进行编制，一艘船主要分为三个部分，分别是船长、纹章炮手和战斗员。



船长： 本身并不需要进行战斗，但他决定了船的耐力和机动力，数值越高，船的移动性与耐力便会越佳。

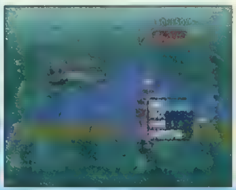
纹章炮手： 这是船的主要战力，每位角色都有一种或以上的属性，全部属性共有五种，它们是互相克制的，分别是火＞风＞土＞雷＞水＞火。选择纹章炮的炮手时，要首先考虑敌方炮手是什么属性，最理想当然选择能克制的属性，这样战斗起来可以事半功倍，若双方的属性相同，那双方都不会受到伤害。

战斗员： 这是船上负责兵刃战的人员，当两艘船处于并排连接时，玩家或敌人都可以选择兵刃战，选择后会进入一般战斗场面，不过在兵刃战里是不能逃走的，也不可使用道具回复体力，也就是说角色的强弱直接影响着胜败。

部下： 这是一般的士兵，这相当于船的体力，人数越多当然越好。

指令简介： 当设定好作战成员后，便按×键退回前一个画面选择战斗开始。作战中，轮到我方行动时，按〇键会开启指令拦，分别有移动、降伏(投降)、待机及详细情报四个指令。蓝色代表可移动范围，移往目的后，会出现黄色格，那代表船的射击方向及距离。

心得： 大家要注意所有船均只能由左右舷作出攻击，在决定停泊点时一定要考虑敌方从哪一方前来，若是把船尾或船首面向敌人，就会处于无防备状态。若对方攻击时己方的船时已用两舷相对，便可选择纹章炮迎击，当然如果属性能克制对手的话，便能给予敌人伤害。由于敌方战船未必只持一种属性纹章炮，因此在交战时对方刚好用上与之相反或互不冲突的属性攻击，这样就会造成我方的伤害。若受到的损害过多，便可尝试进入兵刃战，因为不管敌船上还有多少人，只要在兵刃战中取胜，就能够一举歼灭对方，取得逆转的胜利。



当己方船上的人数被消耗至0时，该船就会失去战斗力。如我方全部船只均被击破，游戏便会GAME OVER……

游戏流程

连续3场战斗（海战、普通战斗和一骑讨)。

在船上分别与ケネス、タル和カタリナ对话。

下船后进入骑士团的训练所举行毕业典礼。

晚上前往港口处接受仪式，取得火把后与举起木棒的村民们对话。

到达广场，发生剧情后与所有人对话两遍，回去港口。

与チープー对话，然后进入里通り的中央部分打倒诱拐犯并救出小女孩。

回骑士团休息，翌日在门口找到スノウ，然后再进入训练所。

在训练所选择两名同伴，接着与港口的士兵对话，随意选择一项任务（1是在海上战斗3次，2是前往ミドルポート与港口士兵对话)。

完成任务后回港口再与士兵对话，然后前往ミドルポート与士兵旁的人对话，接着在港口附近的海域便可遇到BOSS“海もさもさ”。

回到ラズリル，进入骑士团2楼的会议室，剧情后走出骑士团，接着スノウ会离队。

到达港口位置发生剧情，然后回骑士团门口スノウ再次加入，进入会议室与ラマダ对话后出海。

一直往地图右上方的イルヤ岛航行，在途中发生剧情，接着分别发生海战、BOSS战和一骑讨。

翌日在房间门前遇到スノウ，和他在道具店购买了特效药后，回走廊的厨房拿食物，然后进入2楼团长的房间。

走出房间后，与骑士团的4名同伴对话，接着指挥战舰发生海战，然后再回团长的房间。

翌日，再次到厨房拿食物，进入团长房间发生海贼来袭事件，接着与两名同伴和カタリナ在骑士团门外进行3场战斗。

战斗结束后，从团长房间旁的道路通往楼顶，发生事件后，主人公来到一个异空间，不断往前调查光球，发生战斗后攻击一次就可以通过了。

被流放后，在海中遭遇几场战斗，接着被商船救起。在房间中休息，晚上偷听船长的话，接着发生战斗（必败)。

继续在海中漂流，最后遇到BOSSウォータードラゴン，战斗后被海浪卷到无人岛上。

调查了岛上的每一个区域后，分配收集工作，然后进入洞窟深处与人鱼リーリン对话，最后选择休息。

重复3次收集工作，并与リーリン对话后，在海滩发生剧情。接着进入山上发

生BOSS战，最后乘船离开。在海上遇到两只BOSS，接着便会被船救起，最后到达オベル王国。

进入宫殿，发生剧情后前往东方的洞窟，得到根据点。在房间中休息后，进入宫殿西方的遗迹，在通过深处的水晶后发生BOSS战，在最深处大树发生剧情后再次发生BOSS战。

乘船出海后再返港便会发生剧情，接着与海贼们发生海战。

回根据地与デスモンド对话，然后乘船进入右上方的ネイ岛，并在北方的高台与オレーグ对话。在宿屋休息后，回昨天的高台，然后调查海滩的漂流者，最后乘船回オベル宫殿报告。

回根据地的途中发生战斗，接着再去宫殿。晚上回根据地发生剧情，然后发生海战。翌日，与フレア跟所有的岛民对话，接着回根据地。

在海上发生剧情，前往南方的海贼岛。进入后与キカ对话，同伴超过30人后返回海贼岛，在房间内与カタリナ对话。在出海时发生与スノウ的海战，胜利后航行至ラズリル。

航行至海贼岛旁的庵の小岛，在里面发生剧情后，主人公一个人到房子后方的洞窟中拿道具，途中发生BOSS战，把道具给エレノア后便可以返回船上。

进入会议室发生剧情，接着与リノ进行一骑讨。

前往ミドルポート会发生BOSS战，到达后进入北方的领主馆，在说服失败后于港口乘船到ナ・ナル岛。

在岛上发生战斗发生剧情，休息到晚上进入广场东方的洞窟盗取特效药，翌日在发生剧情后，在广场连续战斗3次。

进入ネイ岛的村长家，对话两次后乘船出海，再回来会发生剧情。

进入会议室，然后航行至ラズリル，并在港口发生海战。下船后进入训练所，发生剧情后在骑士团门口发生战斗。

黄昏在港口发生剧情，接着到旅店或自己房间休息。翌日出海时发生与スノウ的海战，接着前往海贼岛。

发生剧情后，航行至オベル王国发生海战。夺回王国后，翌日走出船上的甲板发生剧情，然后进入会议室确定第2部队的人选。

休息后，在晚上与船上的所有同伴对话，接着回自己的房间休息。

翌日，控制第2部队进入要塞，同时在海上会发生最后的海战。

控制第2部队到达4楼南方的房间发生BOSS战斗，接着改回控制主人公的队伍。进入第2部队发生BOSS战的房间内取得钥匙，接着返回2楼打开大门，走上旋转的楼梯后，在最上层的房间内发生最终BOSS战。

故事攻略

第1章

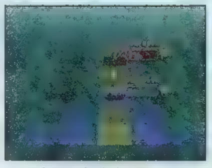
海上骑士团训练

故事开始时是在一望无际的大海上，我(主角名称由玩家决定)正在一艘骑士团的船上。静静地看着辽阔的海洋。这时负责了望的骑士团成员似乎发现什么，连忙叫同僚去向上级报告。我看见同僚匆忙的在身边跑过，知道有事发生，我望向前方，发现敌船已经能在肉眼可见的范围内出现，而且来者共有三艘船之多。

这时船长史诺(SNOWE/スノウ)走过来，他是与我是从小一起长大的好朋友，但由于史诺是海上骑士团出资者拉兹利尔(RAZLIL/ラズリル)领主的儿子，所以在待遇上多少也有优势。像现在史诺便是此船的船长，不过他却没有半点架子，所以甚得民心。史诺问我做好准备没有，他叫我不用担心，因为这里由他负责指挥，我当然信任他。然后第一场海上战役便展开了。

最初的海战

首先要选择一名纹章炮手，由于对方只得一艘战船，而它的属性是雷和水，因此最好选择雷属性的肯尼夫(KENNETH/ケネス)，这样对方无论怎样攻击最多也只能互相抵消，若对方用水属性更好给予反击。其他角色如我、泰勒(TAL/タル)、普拉(PAULA/ポーラ)、吉艾露(JEWEL/ジュエル)便担当战斗员。由于纹章炮属性已立于不败之地，只要不让对方绕到船首或尾便能轻易胜利。

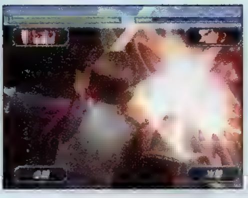


初次战斗

我方取胜后，却发现敌船的人已经登上我船甲板，对方共有两人，我与史诺连忙应战。进入战斗后可以向史诺请教战斗方式，如此便需要根据对方的指示行动，次序是进行攻击、使用道具、使用纹章魔法，以及发动协力攻击，完成整个流程后战斗便结束。

与团长单打独斗

其实这只是一场军事演习，测试史诺作为船长的领导才能，而刚才与我们战斗的人分别是骑士团团长古伦(GLEN/グレン)和副团长卡塔莉娜(KATARINA/カタリナ)，完成演习后古伦便给予史诺训话。这时古伦提议与我进行一骑讨战斗，卡塔莉娜表示这是难得的机会，于是我便爽快地答应(では、お愿いします。)。



一骑讨是特别的战斗系统，作战的胜败完全是根据下指令前对手的说话来决定。双方都会有“攻击”、“防御”及“必杀”三个指令，这三个指令是互相克制的。攻击克制防御，防御克制必杀，而必杀又克制攻击。因此玩家只要推敲出对手下次要怎样行动，便可以顺利取胜，于往后的攻略中会刊出各对话对应的指令，以便大家取胜。而此战就算战斗中输了也不会对剧情发展有影响。

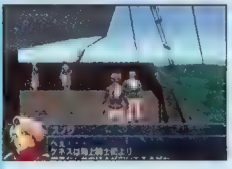
单骑战对应表

说话	敌行动	对应指令
“まじは、思いきりいかせてもらおう。”	必杀	防御
“よし、次で决める！”	必杀	防御
“彻底的に叩きのめす、觉悟はいいな？”	必杀	防御
“いいか、训练だと思うな！”	攻击	必杀
“いいか、俺の剑さばきを、その目でよく见ろ。”	攻击	必杀
“いいか、次は斩るぞ。”	攻击	必杀
“手はじめに、お前の动きを见せてもらおうか。”	防御	攻击
“思いきりかかってこい！”	防御	攻击
“俺にその剑で攻击してくるがいい。”	防御	攻击

与团员的闲话

战斗过后卡塔莉娜对古伦说毕业演习已经结束，叫他就等我们成为毕业生后才训示，否则会赶不及进行“骑士诞生祭”典礼。古伦也放下严肃的表情，说今夜的“传火仪式”的传火手就是史诺。因为那是相当重要的仪式，史诺大声答应，说自己会为了不辜负加尔安(GAIEN/ガイエン)海兵学校的毕业代表而努力。

这时我可以在船上自由行动，在船的驾驶室内有记录水晶球，与上层甲板的学员肯尼夫谈话后，有训练生说终于看见拉兹利尔。然后史诺便说“终于都要毕业了，明天我们就正式成为海上骑士团员。”一旁的肯尼夫便问史诺是否感到不安，史诺当然否认，指他可是以自己的力量成为骑士，只是觉得时间太久了。



此时我又可自由行动，于上层甲板船尾可和吉艾露及泰勒闲谈，大家都在说着今天祭典的事，而吉艾露发现精灵族的普拉不知跑到那里去，原来她在了望台上享受海风。在谈话间卡塔莉娜告知是时候下船，命各人要在祭典前先回到训练所集合，接受古伦团长的毕业训示，更称绝对不可以迟到，各人便大声答应。

古伦团长的训话

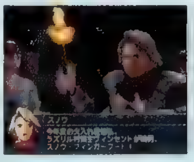
船进港后我与史诺从码头跑向训练所，进入训练所的中庭可先往我的房间，在那里的床可以休息，也有旅之封印球，宝箱内能取得“馒头(まんじゅう)”和“水之封印球”。接下来前往中庭北面，于训练所门前见到卡塔莉娜，她说我们是最迟到来，命我们早点进内。

进门后会有古伦向所有新人训话的剧情，他说从明天开始大家正式成为加尔安海上骑士团成员，不再是训练生。然后他说七年前在敌国古洛古(KULKU/クールーク)的海洋上，他们所乘的四艘海上骑士团大型船遭古洛古一艘战船消灭，该役他失去了许多的部下，此事也成为了骑士团的耻辱回忆。

古伦称那时负责指挥敌船的人名叫特洛依(TROY/トロイ)，当时对方年纪和现在的练习生相仿，可是加尔安军的骑士却被那年轻人打得一败涂地，因此特洛依已成海上骑士团的夙敌，古伦希望大家要引以为戒。最后古伦说训话到此为止，称大家正式毕业。接着卡泰莉亚告诉众人明天开始会进行近海巡逻的任务，叫众人加油。

传火仪式

离开训练所时已是黄昏，史诺便对我说其他人都在港口等待，又问我对于“传火仪式”是否会紧张？步出加尔安海上骑士团之馆后往西走到拉兹利尔港町。这时天色已晚，商店全部都关门了。当我们走到西面的港口前，史诺会从市民手中接过火炬，大声宣告加尔安海兵学校毕业生代表进行“传火仪式”开始。并说今年度负责运送火炬的是身为拉兹利尔国领主文森特(VINCENT／ヴィンセント)长子的他，然后史诺叫我尾随他一起走。



运火仪式其实是燃点沿途的人手持的火把，不过当史诺点燃一名市民的火把后，却觉得被我看着有点不好意思，还问我是否也想试试。我自然摇手表示不用，不过史诺却笑着强将火把交到我手中，我也只好帮史诺完成任务。

分别点燃街上的人手持的火把后，就可前往广场，这会看到此国领主(即史诺父亲)正在发表演说，祝福新骑士们的诞生。当他宣布祭典开始后，悠扬的音乐随之奏起，所有房间的灯相继亮着，天上则有无数的烟花绽放。

史诺看着烟花也不由得赞叹，并说若是能一直过快乐的日子能有多好，一旁的我只好看着他，但史诺随即摇头说身为骑士怎可说这些懦弱的话，然后提议与我四处走走。

救小女孩事件

在广场中央会看见骑士团的人，与众人谈话后可回到港口，这时会遇见一名猫商人，对方名叫哲波(CHIEPOO／チープー)，他告诉两人看见有名女孩被海盗拐走。史诺忙说对方怎么不早报告，哲波指女孩被带往后巷(里通り)方向。

两人先回到广场，若与泰勒、肯尼夫、吉艾露或普露对话可令他们入队，但只限两人，但能随意回来替换。接着往后巷，注意那里有海盗出没，但并不难对付，玩家也可赚些经验值和金钱。而途中的宝箱内可得到回复MP的道具“蘑菇(キノコ)”。于广场凹位处会发现一名海盗及那位被捉走的女孩，与之谈话后发生战斗。此战中的敌人的防御力颇高，不过并不难对付，只要运用协力攻击就能轻易取胜。

解决事件后，记得在女孩的位置调查木箱取“宝之地图”。经港口回到通往加尔安海上骑士团之馆的大门，史诺会问我是否就寝，回答睡觉(寝る)后，对方会相约明早在骑士团之馆前等候，之后便与各队友分手。

展开骑士团生涯

第二早上街道回复原来的平静，我离开自己的房间到骑士团之馆的门口会见到史诺，他说其他人在训练所，建议我们也到那里去。与泰勒们谈话，便问我是否进行训练，决定后(よし、训练しよう。)可选择加入队伍的角色。选好人物后就会进行训练，与骑士团员前辈切磋，由于对方只有LV.4，因此我方可轻松获胜。

进行两次训练后史诺要求我选择正式的同伴，觉得刚选择的两人合用(これで决まった。)，或重新挑选(まだ决まらない。)。要注意这个选择会影响日后主角的基本队员，其余两人要等很久以后才会加盟，决定后会再进行一次战斗训练。

训练结束后，史诺便告知初次的任务是在附近的海边巡逻，准备好后便到骑士团港口出发。离开骑士团之馆后不妨先往拉兹利尔港町去，在商店可以购买新的装备及道具，并可前往纹章屋将之前得到的“水之纹章球”装在手上。

留意在日间的后巷也会碰到敌人，但不是海盗而是毛藻球。走到广场与东北面的妇人谈话，可以得到“蘑菇”。而旅店东北角的柜中藏有“宝之地图”。

迷你游戏：打陀螺

在拉兹利尔广场的西面，会遇到叫巴兹尔(BAZIL／バジル)的青年，与他谈话后，可与他玩打陀螺迷你游戏。每局100元，玩家胜利的话可以选择取走奖品，或继续挑战下去，五连胜会获得特别的奖品，但注意若到了五连胜时决定继续挑战却又落败的话，该五连胜的奖品也取消，而最终目标是获得二十连胜取得“宝之地图”。

玩法方面，双方各有三个陀螺，需分别把它们投到圆桌上进行碰撞，最后仍然保持着旋转状态的一方为胜。第一个陀螺双方会同时投出，第二个之后的可以按自己决定的时机投出。

开始时双方的陀螺均已卷好绳索，以左摇杆选择投掷在圆桌上的位置后，看着画面左边的时机棒会有上下快速移动的指针，按○来决定投出。棒上不同颜色会影响投出时的陀螺回转力，红色最好(力量乘1.2倍)，次之黄色(力量乘1倍)，最差是绿色(力量乘0.8倍)。

投出陀螺后会与对方的陀螺互碰，这时玩家需以逆时针旋转左摇杆为第二个陀螺卷绳索，卷好后会再出目前机棒，若在卷绳途中按○则会提早出目前机棒，当然陀螺的力量会大受影响。

心得：要取胜最重要就是看投掷第二及第三个陀螺的时机，虽然指针定在时机棒的红色是相当重要，但其实也能靠投掷出去的时间挽回。当第一个陀螺投出后，便尽快为下个陀螺卷绳索，之后不用急着投出第二个，而是等对手先投出第二个陀螺后才投出，这样就算双方力量均等，迟出手的一方耐力也会较久，更有机会因为后发而将对手的陀螺一次过轰走。

奖品一览

连胜数	初次奖品	第二次以后奖品
1胜	おくすり	おくすり
5连胜	窗セット3	のドアめ
10连胜	古い本2	すりぬけの札
15连胜	シンプリソファ	地藏の目覚まし
20连胜	宝の地图	ミックスハーブ

初次执行任务

准备好后便到骑士团港口报到，骑士团员会告知目前有两个任务供选择，一个是在海上打倒怪物三次或以上，另一个则是将“文书”运送到中途港(MIDDLE PORT／ミドルポート)去。二者选一，由于运送文书既可获得酬劳，航行途中同样会遇到怪物，因此建议选择送文书任务。航行中可选择进入船舱内，那里的宝箱有五个药品“おくすり”。

中途港位于拉兹利尔东面，凭着航海图可轻易找到，登岸后与码头的骑士团员谈话将文书交给对方，便获得1000元报酬。这时也可以到中途港四处搜寻物品，此地有不少新角色登场，不妨与他们逐一谈话，在中央广场的银冶屋会可以为己方同伴强化武器至LV3。而在旅店调查角落的木桶会得到“宝之地图”。

史诺被委以重任

回到骑士团之馆大门前，随队的两人便会离队，我们会到达了谒见之间，除了正副团长及文森特外，还有一位名叫拉曼达(RAMADA／ラマダ)的戴眼镜光头男子。对方自称是奥拉克(オラーク)海运的人，本次任务是护送其货船前往伊鲁尤(ILYA／イルヤ)岛，虽然拉曼达质疑我俩的能力，但是在卡塔莉娜多方面保证下，终于都答应由我们率领的海上骑士舰进行护送。拉曼达说他是在归途上遇到怪物袭击而流落到此，而他又称自己是前往南方购买香料的。

古伦正式委任史诺做本次任务的船长，虽然文森特担心自己儿子的安全，但古伦认为这是给史诺一个试炼的机会，文森特只好叮嘱爱儿万事要小心。史诺接受任命后，对拉曼达说只要看到他在海上的表现，烦恼自然就会一扫而空。跟着，拉曼达叫我们作好准备后就回来这里找他。

离开谒见之间后，史诺对于自己能成为船长感到很高兴，表示本次不是训练，而是真正的任务，鼓励自己一定要加油。而我俩这时可四处移动，当我们走出骑士团之馆后，史诺决定先去看看自己的船，与我暂时分手。

赤木与水木对话

我独自四处逛，当走到拉兹利尔港町西南的码头，会看见一男一女在谈话，男的名叫赤木(AKAGHI／アカギ)，女的名叫水木(MIZUKI／ミズキ)，两人似乎谈什么秘密，又说他们本次的任务不方便让人看见，感觉神秘兮兮的。

当我回到骑士团之馆门前史诺便会归队，两人再进入谒见之间与拉曼达谈话表示可以出发(ええ、行きましょう。)。临行前卡塔莉娜会给史诺信鸽，说有什么事便以它跟骑士团联络。

船离港后开启航海图，然后朝东北偏东的伊鲁尤岛进发，航程相当遥远。当船航走了四分之一路程时，史诺便放出信鸽，认为这里的航道相当稳定。这时史诺悄悄对我说，他在出港前曾看过拉曼达船上的货物，竟发现那是纹章弹用的器具而非香料，其威力足以把大型船击沉，令他十分担心。

古伦团长的忧虑

而骑士团那边，古伦已收到信鸽传话，他发现史诺所选的航道其实并不安全。加上卡塔莉娜报告巡逻船发现海盗船的踪迹，怀疑那是近日猖獗的海盗布兰多。而且古人伦对史诺的能力其实并不完全信任，但碍于领主的情面，所以他也没有办法。而他派我与史诺同行，是相信我能化解这危机。最后，古伦还是决定亲自带队追赶史诺，因为他有着不好的预感。

迷你游戏：掷骰子

在中途港中央广场西面通道口，站着一名身穿红色衬衫的人，他名叫根特(GUNTER／ギュンター)与他谈话便能玩掷骰子的迷你游戏。游戏共分两种，第一种游戏名为“ぴんころがし”，先决定基本注码，最低是20元，最多是2000元。游戏只使用一枚骰子，然后双方轮流掷骰子，合计掷十次，目标是掷出1点的为胜利。如果掷出1以外的点数需要支付更多的赌金，而支付的数目会以基本赌金乘以点数再除10。任何一方能掷出1点，就可把基本赌金连同附加赌金一并拿走。如果到第五次双方仍未能掷出1点，就当平手而均分赌金。

第二种游戏名为“ちんちろりん”，按〇掷骰子，按□是各种赔率说明，按L1能改变视点。双方各投三枚骰子，赌金由100至3000元。投出的骰子中最少要有两枚相同，那称之为眼，而余下那枚骰子就是玩家所得点数。双方分别连续掷三次，直至一次有眼后便轮到另一人掷，若第二人的三掷中有一次的点数较对方大便算赢，相反三掷不中或是点数不够对方大便算输。还有如掷出特别组合可立即胜出，并获得的额外奖金，例如456顺序或是三枚骰子相同，所获得的金钱加倍。不过若是掷出123顺序便立即落败并且需赔双倍赌金。

对付黑色毛藻球

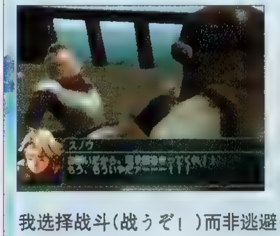
与码头的骑士团员交谈可选择离开中途港，乘船返回拉兹利尔去。当我有LV5或以上，再和码头的骑士团员谈话，他会给予下个任务，本次要前往中途港找同伴接受委托，到了目的地找骑士团员，对方告知其身旁的人有事相求，原来近日出海捕渔时遇见奇怪的生物——样子可爱的黑色毛藻球，但这使他们难于捕渔，请我们进行退治。

再度出海四处航行，很快就会遇到渔夫提到的生物，它有LV12，而且攻防相当高，要小心其伤全员25HP左右的水魔法，若有装备了土之纹章的同伴，便要尽快为各人提升防御力，我与史诺应集中以协力攻击对付敌人。完成任务后，返回中途港与渔夫谈话便可获得2000元的报酬。

完成任务后乘船返回拉兹利尔，卡塔莉娜问大家有否遇到什么难题，史诺便将这天发生的事向对方作出简单汇报。卡塔莉娜告知最近海盗布兰多(BRANDEAU／ブランド)的势力越来越强，叫大家在近海巡逻时要加倍小心。接着她又对我和史诺说有别的任务，叫我们去见团长。

遭遇海盗船袭击

画面回到史诺这边，我走进船室内向穿蓝衣服的人购买回复道具。而上层甲板与挥剑的骑士团员谈话可以进行战斗提升等级。与甲板上的史诺谈话后，会发现不远处的海域出现六桅杆的船。当他想下令准备开炮时，对方却已经开火。船被击中后众人跌得东倒西歪。当我挣扎着站起后，发现身旁的史诺左臂已受了伤。

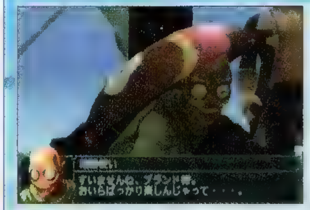


同时，两名骑士团员前来报告右舷受损，请史诺给予指示，可是史诺却只管在喊痛。这时敌方再次向我方开炮，刚才那骑士团员无辜惨死，史诺吓得下令全速离开。旁边的骑士团员忙提醒他绝不能弃奥拉克海运船不顾，然而史诺完全失去分寸，大声要求船员转舵逃走。

由于骑士团员知道这是不当的命令，于是转问我的意见，这时会有两个选择，其实两个结果相同，我选择战斗(战うぞ！)而非逃避(早く逃げよう！)。骑士团员领命后立即向我敬礼。一旁的史诺忙说他才是此船的船长，应该听他的指示，但骑士团员只报以冷冷的目光，然后便准备反击去了。我看着史诺无语了。这时船又受到炮击，史诺连忙往别处逃跑，但我并没有阻止。负伤的史诺跑到船室附近的甲板，他认为此船肯定会沉没，这时他发现一艘救生艇……。

接下来要进行海战，本次需要以一敌二，所用的纹章炮属性是火和雷。虽然对方人数众多，但骑士团员也有一百零五人，只要选择适合的属性，就可兵不血刃地取得胜利，纹章炮分别设定为水和土，遇火便用水攻，遇雷便用土攻，况且对手攻击力很弱，因此胜利并不难。

力战海盗布兰多



我方胜利后，敌船却朝我方的船逼近，实行强行侵入，而前来向我报告的骑士团员也遭海盗暗器所杀。此时甲板上出现两人，分别是貌似骷髅的暗器使，以及恶名昭著的海盗布兰多，我只好拔剑与之战斗。

对手都是LV10的角色，由于没有史诺在阵，因此无法用协力攻击，布兰多懂得用火魔法，可减去我方30以上HP。由于布兰多攻击力较强，加上他懂得用回复体力，最好先收拾他。若是有人受伤，便要优先以魔法或道具回复。

击败布兰多两人后，骑士团员已将两人重重包围，然而面对敌方的包围，布兰多却没有任何惧色，反而暗器使显得很害怕。这时布兰多举起他的左手，手掌部分现出一个纹章，跟着纹章发出强大热力，把在他旁边的骑士团员和暗器使活活烧成灰。可是我身上却出现奇异的护罩，没有受到伤害。

与布兰多的单打独斗

另一方面由古伦所率领的高速船全速朝史诺的船前进。这时却看见史诺所乘的救生艇靠近。史诺登上快速船后便向古伦报告状况，古伦得知史诺弃船独自逃走后，便给了他一拳。

古伦愤怒地斥责对方，说身为船长应该最后一个离船，可是史诺还没有明白自己的错误，只称自己受了伤。古伦对史诺完全失望，只能希望我能幸免生存。

另一方面，当我挡下了布兰多的攻击后，他也因使用魔法而相当痛苦，当他抬头发现我仍然生存，却喃喃自语地说："难道我就是下一个？"当然我明白对方说话的意思，然后双方便展开一骑讨。而不管胜败，结果都不会受到影响。

一骑讨对应表

说话	敌行动	对应指令
"じゃ……一击で杀してやろう……。"	必杀	防御
"……次で……决まりだ……。"	必杀	防御
"……杀す……。"	必杀	防御
"……游んでやるか……。"	攻击	必杀
"……いい气になるな……。"	攻击	必杀
"……俺の胜ちさ……。"	攻击	必杀
"……お前には……俺は倒せん……。"	防御	攻击
"……ガキの游びだな……つきあってやろうか……？"	防御	攻击
"……お前の攻击は无驮だ……それすら……わからないのかい？"	防御	攻击

古伦遭纹章附身

此时古伦的船终于赶到，他一剑便将布兰多击倒。而布兰多的左手又透出光芒，该纹章竟然从布兰多那转移到古伦的手上，布兰多发出狞笑，说想不到竟然会是古伦，还要他好好享受那份滋味，说罢他竟化成了灰。

至于获得了纹章的古伦，突然感到心跳加速，手上产生强烈的痛楚，同时脑中闪过了无数的映像，分别看见一女、一男及一名小孩子倒在地上死去。最后古伦自己也晕倒在甲板上。

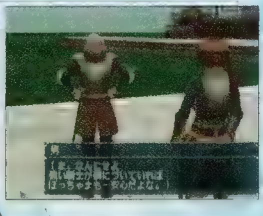
而拉曼达他们的船凭着骑士团员的保护而顺利前进，看着海盗船沉没，拉曼达对于能逃过一劫感到庆幸。而他对于刚才骑士团船上出现的强光很感兴趣，他认为有必要向上级报告此事。至于因失职而被流放到救生艇上的史诺，当他与高速艇上的我互相对望时，实在百般滋味在心头。

第2章

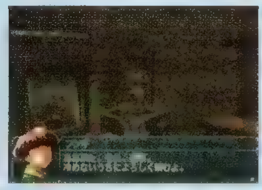
史诺受到侮辱

睡醒后我发现在房间内，离开会遇到史诺，他来请我与他一起去买药及散步。当我们要离开骑士团之馆时，两名骑士团员向我问好，希望我不要担心团长。但史诺却叫两人别骚扰他们，并说团长所受的伤非轻。可是那两名骑士团员对史诺的态度极差，更对他的临阵逃脱这事大加讽刺。

两名骑士团员离去后，史诺对我说他要去买特效药。两人便前往拉兹利尔港町的道具店，离开道具店时，街上的人看见我都说一些称赞的话，但这些话对史诺来说就如刀割。



痛苦的古伦



我们回到骑士团之馆，会听到厨房内的厨师芬奇(FUNGHI／フンギ)叫唤，叫我们送餐点给团长，史诺便要求我将特效药连同食物一起送去给团长。我接过“团长之药”后便独自往厨房找芬奇取“团长的餐点(団長の食事)”。

进入二楼古伦房间后，卡塔莉娜发现盘上的药。我告知那是史诺买来的药，卡塔莉娜猜测他想挽回信任。这时古伦对于要我干杂务而感到抱歉，可是这时他的手又传来剧痛，令他一时说不下去，他吩咐众人退下，让他独自休息。两人离去后，那纹章之力使古伦异常痛楚。

海盗来犯

当我要前往骑士团之馆中庭时，突然听到有炮声，原来有海盗前来袭击。同伴问征求我的意见(分别与普拉、吉艾露他们四人谈话)。我给予他们指示，四人各自返回船上的岗位，而我自己也前往港口，看见港外满布海盗船。和码头附近的骑士团员谈话可以与他们进行海战。

敌方的船共有两艘，而己方也一样，船长分别是史诺和我。敌船中一艘是风和火属性，另一艘则是火属性。在设定己方的纹章炮时，由于自己并无火属性角色，因此可选择水属性，在面对两种属性那艘敌船时最多也只会遭对方的风属性互击。至于史诺的船并不能更改纹章设定，但它是互不相克的雷属性，所以只需小心应战便可。

史诺好大喜功

落败的海盗团是由一名叫德里奥(DARIO／ダリオ)的人率领的，与他同船的还有其儿子纳雷奥(NALLEO／ナレオ)，由于见形势处下风，便决定逃跑。而史诺见对方开始撤退，便下令追击，一旁的骑士团员连忙劝对方应该等待。可是好大喜功的史诺却说让敌人逃走是加尔安海上骑士团最大的耻辱。由于史诺是上级，骑士团只好按指示行动。

而德里奥发现史诺只有一艘却追击过来，于是决定集合余下的船向对方反击。这时普拉发现史诺去追击敌人，吉艾露觉得史诺太急于立功，于是请我出手相助，我马上答应(いそが！スノウを助けるぞ。)。

另一方面德里奥已经作好全员炮击准备，可是当他看见对手有援军后，还是决定撤退。史诺船上的团员看见都显得很高兴，但史诺对此却觉得满不是味儿。

德里奥成功逃脱后，儿子纳雷奥却指父亲选择逃走，德里奥说：“能够在战斗前看出结果就是其生存的秘诀。”还对着海说他是大海盗姬卡(KIKA／キカ)手下的第一号猛将德里奥，叫骑士团记着，可是我们压根就听不到他在胡扯些什么！

史诺心中不平

众人回到港口，卡塔莉娜叫我和史诺去古伦团长的房间。当我进入古伦房间便看见他与卡塔莉娜和史诺三人，古伦对于我的表现及判断力大加赞扬，相反轮到史诺时却赏了他一拳。史诺手摸着火烫的脸庞，现出一脸不敢相信的表情。古伦骂对方可有想过什么叫做团队精神，说罢叫两人各自归去。

当我步出团长房间，看见在外等候的史诺，他不明白为何上次逃走被团长责骂，本次没有放弃却又遭责骂，问我他有做错吗？我被对方的语气吓得稍为后退，史诺也自知语气过重，连忙道歉，他认为自己此刻内心太混乱。看着好友离去，我也不知怎样安慰对方。

海盗大举进攻

我回到自己的房间休息，翌日芬奇又叫我往厨房送食物给团长。古伦静静地吃着我端来的食物，卡塔莉娜和古伦讨论起昨天来犯的海盗，他们聚集在这里有什么目的呢。古伦说不管那是谁，最重要的还是尽早治好伤势。

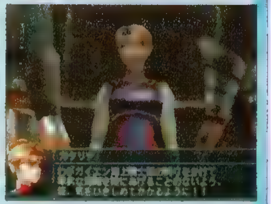
卡塔莉娜拿走古伦的餐具后，说今天并没有海盗出没的报告，叫团长安心休息。可是古伦却对我说副团长总是在床边喋喋不休，这教他如何能安寝呢，卡塔莉娜不禁有点窘态。

突然外面传来巨响，而骑士团之馆更受到炮火袭击，我与卡塔莉娜往窗外看去。想不到海上竟有多艘战船朝这里逼近，卡塔莉娜奇怪为何没人联络她。这时古伦也起床了解情况，他很快注意到下方，发现一只色彩斑斓的大鸟正在吃着什么，原来所有的信鸽全遭它杀害，因此我方才收不到敌袭的消息。

古伦见对方懂得对付信鸽，竟也猜出敌人的来历。卡塔莉娜镇定下来后，请团长下达指示。古伦下令所有人尽快出动迎敌。而卡塔莉娜要离开时，古伦还下令任何人都不能再进入此馆，卡塔莉娜虽然有点疑惑，但仍然接令。

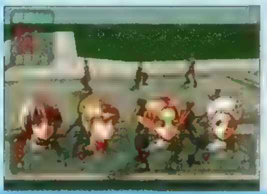
奋勇抗敌

当我走出团长房间便看见史诺迎面走来，他说外面很乱，他要向团长报告，这时卡塔莉娜走出来吩咐两人尽快召集所有人。很快，所有骑士团成员聚集在谒见之间前，卡塔莉娜鼓舞大家要誓死阻止海盗登陆，同时也颁布了任何人不能接近骑士团馆的命令。



全部人离开后，只剩下我、普拉和吉艾露三人(玩家所选择两名同伴)，卡塔莉娜问我们是否作好准备，接着她会随队同行，她拥有与我相同的等级，并且持有雷和水纹章。当四人走出骑士团之馆，便会遇上海盗的攻击。

我方需连续进行三场战斗，敌人分为两种，共同点是防御力都很高。尤其是要注意卡塔莉娜本身没有在锻冶屋提升武器等级，所以攻击力有限，所以要合理利用她的雷魔法攻击。而对付敌人还是逐个击破。



完成三场战斗后，会看见留在骑士之馆的古伦正在留意战况，这时他的左手纹章又发生反应，古伦抬头一望，似乎内心已下了决定。

至于在战场上的众人，因为要应付络绎不绝的敌人都异常疲态，卡塔莉娜大声鼓励众人不可气馁。但却听到骑士团员说有更多的海盗增援出现……

古伦的决择

同时间古伦已经走到骑士团之馆屋顶，只见他高举左腕，手上的纹章现出光芒。光芒令天空风云变色，作战中的各人都停了下来，接着屋顶有一股光束射向来犯的海盗船，光束所到之处，敌船均被火焰所烧毁。在船上的德里奥看见对方竟有如此大威力的武器，连忙下令转舵逃走。

海盗终于撤退，火焰也令天上也下起了雨。这时的骑士团员才大梦初醒，因为胜利来得太奇异了。卡塔莉娜仍不许进入馆内，吩咐大家先救助附近的伤者。

我在港口四处走动，由于看不见史诺的踪影，于是便违背命令地走上了骑士团之馆的屋顶。在那里我看见了古伦，对方发现我到来觉得很意外，而同时他的左手又闪起了光。意外是我的左手也出现同样的光芒，跟着古伦便倒下了。

古伦之死

此时史诺也尾随到达屋顶，看见团长倒下便推开我上前扶起对方，并问刚才发生何事。只见古伦手上的纹章与我的左手光亮呼应着，其强烈的光芒吓得史诺跌到在地上，而古伦却提到我的名字，并说抱歉，然后全身便亮起了火光，就如之前的布兰多一样。

在港口上的卡塔莉娜察觉屋顶发生的事情，同时有骑士团员报告我进入了馆内，卡塔莉娜便吩咐对方立即召我回来，因为团长的命令是绝对的。

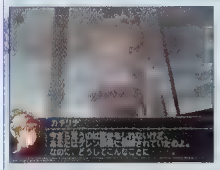
另一方面古伦身上的光终于退去，史诺企图呼唤他，却发现其已经死去，并且慢慢化为灰烬，而我则晕倒在地上。史诺质问我到底对团长做了些什么，并倒在地上大叫来发泄心中的恐惧。这时两名骑士团员到来问发生了什么事，史诺只能说团长已死去并消失了。

谜之漆黑谈话

失去意识的我发现身在一个漆黑的空间，看见前方有一个光点，于是便往前跑。当我到达光点时，听见一男子与其儿子拉古奇(RAKGI／ラクジー)及妻莉姬雅(RIKIE／リキエ)的对话。每当听完谈话后前方会有另一个光点，最后会听到男子说请我杀了他，让他获得解脱。跟着会进入战斗画面，看见一名跪在地上男子，对方不会攻击，体力也只有1HP，将他击倒后对方会说多谢，并叫拉古奇要照顾母亲。

这时，卡塔莉娜正与文森特讨论古伦的死，当他们问史诺到底看见什么的时候。史诺便直说团长倒下时我已经在那里，暗指我就是杀害古伦的凶手。文森特问卡塔莉娜，古伦是否与我有什么仇恨，后者回答团长对任何人都是一视同仁的。

对主角的处分



醒来时我已回到了自己的房间，我依稀听到别人的说话，他们对于我杀害古伦的事都深信不疑，还指我忘恩负义。当我苏醒过来，便看了看自己手上的纹章，这时卡塔莉娜进来告诉我已经决定了对我的处分——将我逐出此国流放到海上，不许再踏足加尔安。尽管我诉说自己并没有杀害团长(ぼくは、団長を殺してない……。)，可是对方却没有回答，只告诉我别想逃跑，还冷冷地说要感谢他们的不杀之恩。

第二天早上我换回了自己的普通服饰，看见泰勒与肯尼夫到来(玩家之前没有选为同伴的角色)，他们都相信我是无辜的，这使我很感动。骑士团的船到了大海上，放下安置我的流刑船，船上没有帆，只能随水漂流。卡塔莉娜说我是死在海上还是获救只能靠我的造化。

结伴同航

我的船终于远离卡塔莉娜的视线，她对于这一连串的事感到疲倦，这时旁边的士兵问新团长是不是史诺，此话虽令卡塔莉娜感意外，但她也回忆起古伦曾说过自己是不能违背领主的意思，然后吩咐回航。

在流刑船上的我盘膝而坐仰望天空，当我站起来时却听到有人在身后说话，原来吉艾露与普拉竟偷偷躲在船舱(玩家最初所选择的两名同伴)，原来她俩决定与我共同进退，因此一早躲在船舱。接着吉艾露说她带了全部的东西来，可是竟发现在拉兹利尔商店工作的哲波竟然也在船上，而且还在呼呼大睡。

第3章

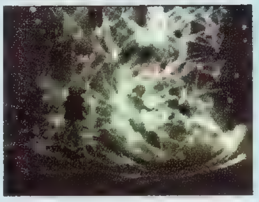
展开流亡生活

晚上哲波终于都睡醒，原来他为了往别的国家增加见识而偷溜上船，他目标是成为世界的大商人。知道这是流刑船后它显得很失望。由于流刑船没有帆，因此玩家只能利用船桨划船移动，这时按□打开选单，可以选择保存进度或在船内走动(碇泊する)。在船舱中有旅之封印球，宝箱内还可得到10个“药(おくすり)”和“馒头(まんじゅう)”。还能向哲波购买道具。在船上漂流一段时间会自动发生战斗，经过两次战斗后普拉会告知自己好像看见什么东西，担心那是海盗。

这是艘商船，甲板上站着一老一少两人，船上的商人报告发现小艇，老者觉得先视察一会后才救助，并吩咐做好作战的预备。一旁的年轻人却觉得老者过于谨慎，后者回答他只是以自己认为最妥善的策略行事，老者名为冈顿(COLTON／コルトン)，而年轻人指现在他们以商人身份行事，要避免无必要的战斗。

四人误上贼船

我们知道来者并非海盗后都松了一口气，登上商船后冈顿便问四人为何这么晚还在海中心。由于我们的回答完全搭不上边，所以听得冈顿很烦，最后叫我们去休息。这时可在船上自由行动，于船室的桌上可以得到“宝之地图”。回到甲板与船头的年轻男子谈话，对方会看见前方有另一艘船出现，低声说对方来早了，发现我们后便叫大家先去休息，回船室与冈顿谈话后可以选择休息。



休息后离开船室，听到年轻男子与冈顿正和某人对话，竟听见对方提及加尔安的拉兹利尔的事。此话令吉艾露大吃一惊，却因此碰到东西而发出声音，年轻男子叫众人出来。冈顿两人知道我们是加尔安海上骑士团员，便说身份被揭后应该有所觉悟。吉艾露却更正自己其实是前骑士团员，普拉接口说我们已不能回去，哲波更澄清自己并非团员。冈顿对她们的喋喋不休实在忍无可忍，年轻男子更决定挥剑相戈。

此战其实全无胜算可言，因为两人的等级远较己方高，单是冈顿就有5350HP，更别说年轻男子的50000HP，若他用魔法更能把己方一下全灭，所以落败是必然的。

成功逃离虎口

我们眼见对手实力高强，只能转身逃跑。虽然冈顿想追击，但年轻男子却阻止了他，他说自己没有空闲去理会这些乳臭未干的小子。冈顿却不苟同，他称年轻男子为特洛依(TROY／TOROI)。

特洛依说“放过那些无家可归的弱者，他们的命运由大海来定夺。”冈顿虽然领命，但是暗地里却觉得对方太优柔寡断。这时我们还在船的甲板上，会与古洛古兵进行两场强制战斗。他们的等级都较己方为高，所以很多时能避开攻击，而且还懂得使用提升防御力的魔法，幸好他们攻击力一般。

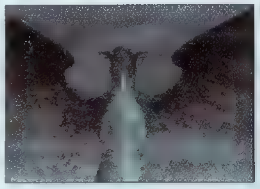
经过两场战斗后就会发现自己的流刑船，回到船后全力划船，尽快脱离敌人的魔掌。这时在商船上的特洛依与我打了一个照面。而冈顿看着远去的小艇大声说，若然我们没有死在大海就回加尔安吧，到时接受被他所杀的命运。

与海龙恶斗

划了一段路程后，发现对方没有追来，这时吉艾露记起特洛依正是以前团长在训话时提及的人。

船继续在茫茫大海之中漂流，天下着微雨，哲波却坐在甲板不动，吉艾露叫它别偷懒，因为收集的雨水将是他们重要的食水。与众人谈话后船继续漫无目的地漂浮，经过一场喽罗战斗后，船突然发生强烈震动，一条水龙从海中冒出。

海龙的等级有LV21，而且体力多达1300HP。若之前没有使用纹章魔法，现在便可以尽情地使用，特别是我的罚之纹章威力巨大，但同伴必须要为我回复体力。基本上我方一击只能伤水龙40HP左右。对方却有一招伤全体的魔法。另外首领也会用单体睡眠魔法。当己方有同伴的体力低于40HP以下，就要以回复优先。



流落无人荒岛

战胜水龙后，想不到却又遇上了海啸，结果船被巨浪打翻。当我苏醒过来后发现自己与三名同伴随海浪漂流到一个岛屿的海岸上，流刑船则搁浅在附近。我先唤醒其他人，吉艾露提议在此岛上走一遍看看。

此岛构造并不复杂，不过东北的洞窟能通往地底湖，于尽头喝下发光的湖水能完全回复HP与MP。从地底湖退回海岸，四人得出了结论——这里是无人荒岛。哲波大喊说讨厌死在这里，我提议找寻离开的方法(だったら、脱出するしかない)。众人表示赞同，她说必须仔细计划，并由我负责分配工作。

收集材料修理船

这时可以随玩家喜好分配不同的工作给哲波以外的人，因为后者会负责寻找食物。而工作分别是收集木材（木）、绳索（ロープ）和椰子果实（ヤシの实），分配后便各自行动，当主角负责其中一项时，其余两种物品是不会出现，大家选择后可根据地图拾取，每种均需要三件。而与洞窟前的哲波谈话，则能够购买回复道具。

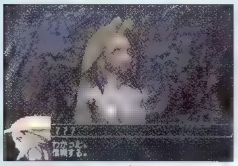
木材需要在有敌人的密林找寻，那里会遇到LV.17的蟹，体力有90HP，刚好用来练级。至于木材是藏在有闪亮的粗树干上，需要仔细留意。在高台的宝箱内有哲波用的防具“首轮”。

邂逅美人鱼

收集好自己负责的物品后，走进洞窟，此时那里也会有敌人出现，蝙蝠有LV16，体力96HP，而白色珍珠蟹只有LV15，体力是77HP。我走到地底湖的尽头竟遇见了美人鱼，她发现有陌生人后便跳进了湖中，调查对方所处的地方能拾到饰物“ラッキーリング”。回到海岸的岩背面便能休息。吃过晚餐后，普拉两人都表示相信我是被冤枉，大家也想念骑士团的其他人，接着便睡去了。

翌日早上，再由我分配工作，而每次收集到物品后都可前往洞窟的地底湖，第二天会再碰见那条美人鱼，对方本次并没有立即逃跑，她指了指地上的东西后才离去，本次可拾到饰物“水のアミュレット”。完成任务后便回岩背面休息，饭后大家又讨论起特洛依在拉兹利尔干什么……

第三天依旧去收集材料，走进洞窟地底湖后，这次美人鱼竟问我来这里做什么，是想要她的皮还是想杀死她们，我回答说“没有任何目的（そんなことしないよ。）。”



人鱼想了一会表示相信我，然后又跳进湖离去，而在她所站的地方能拾到饰物“ガードリング”，装备者可提升防御力。

回海岸休息，晚上哲波说这里虽然有很多蟹，可是由于壳太硬而不能食用，更说蟹肉其实是很美味的。

108星同伴取得方法

剧情部分必定加入同伴：

タル	天勇星	加入方法：游戏初期加入
ポーラ	天满星	加入方法：游戏初期加入
ケネス	天伤星	加入方法：游戏初期加入
ジュエル	天退星	加入方法：游戏初期加入
チープー	天富星	加入方法：主角被流放后，在船上固定加入
デスモンド	地数星	加入方法：到达オベル王国后不久固定加入
ルイーズ	地阴星	加入方法：获得根据地后固定加入
トーブ	地满星	加入方法：获得根据地后固定加入
シャドリ	地拘星	加入方法：获得根据地后固定加入
リキエ	天彗星	加入方法：事件完成离开オベル遗迹时加入
ラクジー	天牢星	加入方法：事件完成离开オベル遗迹时加入
リーリン	地察星	加入方法：完成遗迹事件后乘船离开オベル固定事件加入
オレーグ	地魔星	加入方法：受オベル国王委托剧情中加入
ラマダ	天立星	加入方法：从ネイ岛回来后返回根据地途中事件加入
アカギ	地好星	加入方法：从ネイ岛回来后返回根据地途中事件加入
ミズキ	地狂星	加入方法：从ネイ岛回来后返回根据地途中事件加入
ユウ	地灵星	加入方法：オベル脱出前在オベル设施街对话2次后加入
リノ・エン・クルデス	天钢星	加入方法：オベル脱出时固定加入
ニコ	地进星	加入方法：オベル脱出时固定加入
ハルト	地耗星	加入方法：オベル脱出时固定加入
パブロ	地轴星	加入方法：オベル脱出时固定加入
キカ	天弧星	加入方法：オベル脱出后在海盗岛上加入
シグルド	地奇星	加入方法：オベル脱出后在海盗岛上加入
ハーヴェイ	地猛星	加入方法：オベル脱出后在海盗岛上加入
ダリオ	地微星	加入方法：オベル脱出后在海盗岛上加入
ナレオ	地健星	加入方法：オベル脱出后在海盗岛上加入
エレノア	天机星	加入方法：追击スノウ回来后去庵之小岛事件完成后固定加入
アグネス	地伏星	加入方法：追击スノウ回来后去庵之小岛事件完成后固定加入
アクセル	天猛星	加入方法：游说众岛的ナ・ナル岛完成后加入
ケヴィン	地刑星	加入方法：游说众岛的ネイ事件中和村长谈话后回到航船画面再回去后加入
パム	地壮星	加入方法：和ケヴィン一同加入
タル	天勇星	加入方法：第6章ラズリル夺还后加入
ポーラ	天满星	加入方法：第6章ラズリル夺还后加入
ケネス	天伤星	加入方法：第6章ラズリル夺还后加入
ジュエル	天退星	加入方法：第6章ラズリル夺还后加入
ヘルムート	地暗星	加入方法：第6章ラズリル夺还后选择劝降
フレア	天功星	加入方法：オベル夺还后加入
セツ	地全星	加入方法：オベル夺还后加入
スノウ	天暗星	加入方法：2次海战后都不选择把他处决，后来可以在オベル夺还以及主角的纹章事件后先收集其他106名同伴，然后在モルド岛的交易商人那里打听到消息，之后前往オベル西海面可以发现漂流的スノウ

自由探索同伴：

オルナン	地飞星	加入方法：在オベル王国的锻造屋前对话加入（オベル脱出后，在后期解放后拿シルバーハンマー给她才能加入）
セドリック	天速星	加入方法：解救人鱼リーリン的事件结束后在オベル和宿屋NPC以及宿屋门口女性对话后一直追至根据地的柜台，调查后加入
ベロー	地妖星	加入方法：猫之部落的交易所和他对话2次后加入
ミツバ	地隐星	加入方法：在ナ・ナル岛的丘之町和ラインホルト对话，然后去集会广场和他战斗后加入，前提是身上至少要有1000金钱
ラインホルト	地暴星	加入方法：和ミツバ一同加入
リタ	地稽星	加入方法：在ナ・ナル岛的宿屋和他玩麻将游戏，5回合内赢光她的钱就会加入
アドリアンヌ	地孤星	加入方法：在オベル脱出时和他对话加入，或者オベル夺还以后拿银锤和他对话后加入

イザク	天雄星	加入方法：根据地船可以航海后去イルヤ岛，可以在灭坏之町找到他加入，但是需要带着花的种子给他
ウゲツ	天损星	加入方法：在オベル脱出后并且リタ已经加入的情况下去ナ・ナル岛的港口和他对话后加入
ケイト	地速星	加入方法：在水木（ミズキ）在队伍中的情况下去イルヤ岛的灭坏之町可以找到她加入
シラミネ	天平星	加入方法：ウゲツ加入成为同伴以后去船上后部甲板和ウゲツ对话，会把他“钓”上来
ジーン	地杰星	加入方法：得到船以后去ナ・ナル岛的露天温泉和NPC对话，然后和防具屋前的人对话，再去纹章屋和NPC对话，选择2、3的顺序后加入
タイスケ	地劣星	加入方法：拿到根据地船后去无人岛里的地下洞穴发现他在洗澡，然后去洞外帮他拿来衣服后再去洞外一次，之后对话加入
ナオ	地俊星	加入方法：マオ加入以后在走出主角房间时候听到对话，然后在栽培部屋和他对话加入
ナタリー	地理星	加入方法：イルヤ岛的灭坏之町和她对话后加入
バン	地会星	加入方法：在ラズリル脱出后去猫族部落的抽奖亭子和他对话后加入
バーソロミュー	地强星	加入方法：ベロー加入以后，在船上读他的报纸创刊号部分的中段会得到关于バーソロミュー的情报，之后去猫族部落的住宅中和他对话后加入
ビッキー	地挞星	加入方法：在从ネイ岛去猫族部落，在吊桥上会遇到她，之后切换地图，回来在吊桥上又可以看到她，对话加入
フィル	地逐星	加入方法：在从ラズリル脱出后同伴人数超过40的话就可以去海盗岛的酒场和他对话加入
マオ	地斗星	加入方法：得到船以后在主角走出自己房间时候听到对话，之后去5层的栽培部屋和他对话后加入
マニュ	地走星	加入方法：在オベル王国时候完成遗迹剧情在根据地门口会遇到他兜售发明品（电梯），之后在游说众岛时候于ナ・ナル岛的宿屋里谈话加入
リーラン	地异星	加入方法：在シラミネ加入后可以在后部甲板设置拖网，设置好后去ネイ岛附近航海，再去后部甲板会网到她
リールン	地佐星	加入方法：其他4个人鱼都加入后在イルヤ岛的码头部分可以和她对话加入
リーレン	地佑星	加入方法：タイスケ加入以后再去无人岛的地底湖，和她对话后加入
リーロン	地雄星	加入方法：在海贼岛和スノウ的海战结束后，海贼岛沙滩上有人会说看到附近有人鱼，之后出海再回海贼岛就可以遇到
ルネ	地功星	加入方法：中期去ネイ岛沙滩可以找到他的漂流瓶，然后去オベル东边的麦圈岛上发现他
アメリア	地明星	加入方法：ラズリル夺还以后在骑士团楼顶加入
アルド	天英星	加入方法：完成エレノア事件后在她家后面的里道可以遇到他加入
イーゴリ	地奴星	加入方法：收得山贼3兄妹后再去モルド岛，和他对话后加入
ウォーロック	地然星	加入方法：ラズリル夺还后在船里的纹章炮制御室和パブロ对话，然后去ミドルポート的里道・空家调查那个空的宝箱，选择24，然后可以进入地下通道，最后在研究室见到他，对话后加入
エチエンヌ	地乐星	加入方法：在ラインバッハ成为同伴以后再去ミドルポート的城主之馆前面和她对话后加入
カール	地恶星	加入方法：在ラズリル夺还后，有总共超过70人同伴的话就可以去ラズリル里通的广场上和他对话加入
カタリナ	天寿星	加入方法：后期在海贼岛和她对话，选择没有杀团长，之后她加入
ガレス	地勇星	加入方法：ラインバッハ加入以后带着他进队伍再去ネイ岛宿屋找他
キーン	天异星	加入方法：游说中途岛事件时候在交易所前和他对话可以使他加入，先在队伍里有シグルト的状态下和他对话一次然后在队伍里没有シグルト的状态下和他对话一次，并且至少要有1000以上金钱
グレッチエン	天微星	加入方法：ラインバッハ加入以后在队伍里有ラインバッハ的情况下去中途岛城主之馆门口就可使他加入
コンラッド	天究星	加入方法：在夺回ラズリル后，队伍中有カタリナ的情况下去ラズリル宿屋和他对话
ゴー	天杀星	加入方法：后期夺回众岛时候去庵之小岛エレノア家前面的“森”地区随机遇敌对有机会遇到他，战胜后加入
ジェレミー	地杀星	加入方法：游说众岛事件完成后，ミッバ加入并且在队伍里的时候去ナ・ナル岛的集会广场和他对话

シャルルマーニュ	地镇星	加入方法：在ヘルガ加入后中途岛广场和她对话，之后返回航海画面再进去和她对话，2次后加入
ジャンゴ	天暴星	加入方法：众岛夺回以后，总同伴数超过50人的话去根据地船上主角的房间就会发生事件，之后加入
ブレック	天突星	加入方法：同上。和ジャンゴ一同加入
セルマ	天威星	加入方法：完成ナ・ナル岛事件以后再回ナ・ナル岛和她对话就可以使她加入
ターニャ	地魁星	加入方法：众岛夺回以后去海盗岛酒场入口和她对话
テッド	天间星	加入方法：众岛游说和夺回的时候，总同伴数超过70人的话去作战指挥室会发生遇到雾之船的事件，进入后击败BOSS他就会一同加入
デボラ	地幽星	加入方法：中途岛游说事件完成后去中途岛宿屋找她可以使她加入
オスカル	地贼星	加入方法：和デボラ一同加入（只要デボラ加入她就算加入，但是不会立即跟主角走，回到航海画面就会发现她已经加入了）
ナルクル	地短星	加入方法：需要已经获得国王的金印，游说众岛时候在队伍里有チープー的时候去ネイ岛港口，再去猫族部落的交易所和NPC对话，回来时候在吊桥上会遇到他们并且发生主角的金印被盗事件，然后再会猫族部落的仓库门口和他们对话，完成抓老鼠的小游戏后加入。（以后事件中金印还给国王后2人就不能加入了）
チャンボ	地角星	加入方法：和ナルクル一同加入
バジル	地损星	加入方法：ラズリル夺回以后在ラズリル宿屋门口和她对话加入
フレデリカ	地阔星	加入方法：ラズリル夺还以后在道具屋和他对话后加入（需要白天）
フンギ	地囚星	加入方法：ラズリル夺还以后在ラズリル骑士团厨房和他对话后加入
ヘルガ	天空星	加入方法：中途岛事件完成后在中途岛宿屋门口和他对话后加入
ベコラ	地藏星	加入方法：在ウォーロック加入以后，先去中途岛的广场和NPC对话得到インチリアの本，然后经过里道到空屋和她对话后加入
マキシン	地平星	加入方法：在ラズリル夺还以后去ラズリル宿屋和她对话后加入，但是必须先在ナ・ナル岛ミッバ加入后的相同地方和她战斗，再去猫族部落前石块平原和她战斗。（加入是ラズリル夺还以后，但是和她战斗的事件在先前就可以完成）
ミレイ	地急星	加入方法：游说众岛的ネイ岛部分情节完成后在队伍中有ラインバッハ的情况下去中途岛交易所前和NPC对话可以听到关于她的传闻，然后去ナ・ナル岛的港口，帮她解围后加入
ユージン	地周星	加入方法：ナ・ナル岛游说事件完成后去宿屋门口和她对话，受到她母亲的托付使她加入
ラインバッハ	天贵星	加入方法：中途岛游说事件完成后去中途岛港口和他对话，之后去ネイ岛宿屋找ガレス拿到蔷薇的胸饰后再回中途岛港口和他对话后加入
ミッキー	地文星	加入方法：随同ラインバッハ一同加入
ロウセン	天剑星	加入方法：中后期去モルド岛温泉会遇到他们山贼3兄妹，战胜后全体加入
ロウフォン	天罪星	加入方法：随同ロウセン一同加入
ロウハク	天败星	加入方法：随同ロウセン一同加入
ウェンデル	地退星	加入方法：在船上曾和ニコ对话过，然后在オベル王国夺回以后去オベル王国港口和他对话后加入
キャリー	地兽星	加入方法：队伍中辅助角色是医生ユウ的场合去オベル王国设施街找她对话加入
ギュンター	地丑星	加入方法：オベル王国王国夺回以后在设施街找他对话就可以使他加入
ゲイリー	地威星	加入方法：オベル王国夺回以后去王宫前和他对话后加入
エマ	地英星	加入方法：随同ゲイリー一同加入
トラヴィス	天捷星	加入方法：オベル王国夺回以后去遗迹深处出口，战胜守门巨人BOSS以后和他对话，再使すりぬけの札回到迷宫入口，再次进入并且战胜BOSS后和他对话就能使他加入
トリスタン	地僻星	加入方法：在オベル王国夺回以后去オベル王国设施街宿屋门口和他对话，这时队伍里有医生ユウ在的话就可以使他加入
ナポコフ	地正星	加入方法：オベル王国夺回以后在设施街和她对话后加入
ノア	地空星	加入方法：オベル王国夺回以后去オベル王国王宫接见之间的王座后面和她对话后使她加入
レイチエル	天佑星	加入方法：オベル王国夺回以后经过崖道去原先的山洞根据地，队伍里有セドリック以及5000以上金钱的话就可以使她加入

（待续）

攻略第一回

在网络世界重生的斗士灵魂

● SEGA ● 8月26日 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量 192KB ● 6800日元 ● http://www.sega-am2.co.jp/vfcg/

故事简介

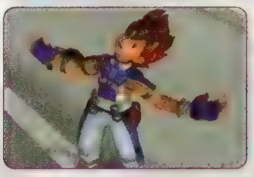
在现实生活之中，有很多事情都不是大家可以轻易得到的，所以虚拟世界便成为人类一个理想的乌托邦。《VR战士 电脑世纪》的游戏便是这样的一个世界。在游戏中，人类创造出一个非常巨大的虚拟世界ネクサス，这是一个非常理想的地方，有一些人甚至在进入之后便不再离开。然而，在这个理想世界的背后，神秘的组织“JUDGEMENT 6”正开始他们的计划……

另一方面，主角——少年“西尔”（セイ）为了要为朋友ハヤミ筹集资金制作AIR BIKE参加比赛，所以便进入ネクサス之中，找寻散落在虚拟世界之中的DATA CHIP，成为一名宝物猎人，然而，他就是这样被卷入了一场关乎世界安危的事件中，故事也由此而起……

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	使用飞索
○	通常攻击
×	跳跃
△	使用收集得到的 VIRTUA SOUL 力量
□	防御／走墙／紧急回避（装备该强化芯片后）
R1	SNAPS BRAKE
R2	BIT 发出提示
L1	视点修正
START	开启设置画面

攻略开始


西尔首次进入虚拟世界。

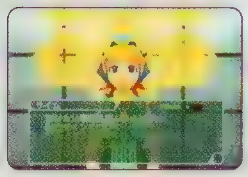
面前的飞碟便是敌人。

一开场的时候，主角西尔便已经身在虚拟世界NEXUS（ネクシス）之中，为的便是帮友人ハヤミ筹集资金，制造AIR BIKE参加比赛，在这里其实没有太多路可以走，只要向前跑便可以了。当跑到尽头时，因为触动了保安系统，出现了数部飞碟型的保安机械，西尔收到ハヤミ的指示，启动战斗系统，便可以开始攻击，这里的保安机械是飞行的，所以一定要跳高或用绳索拉扯后再攻击。

西尔要再次回到虚拟世界寻找DATA CHIP。

当消灭所有的飞碟之后，便可以取得第一块的DATA CHIP，之后西尔便会LOG OUT。当回到现实世界之后，ハヤミ竟然嫌西尔的收获少，正当西尔准备再次进入NEXUS之时，却收到父亲的邮件。原来西尔父亲是一名负责研究开发NEXUS的工程师，他由于太忙，回不来为西尔庆祝生日，所以特地为他制造了一副全新，独一无二的“猎人手套”（ハンターグローブ），让他可以在虚拟世界之中游玩。

西尔的父亲为他准备了一份很好的礼物呢！

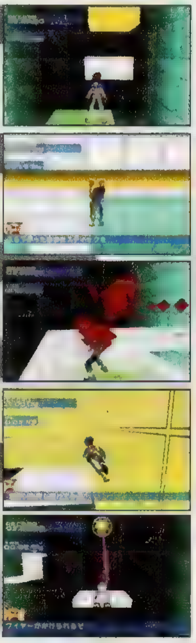

询问处是必到的地方。

西尔再次进入NEXUS之中，来到了猎人专用的网站，在这里西尔可以在正前方的询问处知道作为猎人的基本资料，而最重要的便是有关“猎人执照”的事，以及要进入网络的事情。在询问处左边便是购买物资的地方，在这里不用真实的金钱，而是利用找回来的DATA CHIP作金钱使用。

考取猎人执照

这便是考猎人执照的地方。

为了要进入网站之中找寻更多的DATA CHIP，西尔首先要得到一个猎人的执照，这样才可以找到更珍贵的DATA CHIP。西尔要走到询问处的右手边，那里穿着绿色军服的便是负责考试的人。在这里其实要玩家先熟悉游戏之中的基本操作。



LESSON 1 跳跃（ジャンプ）

西尔只要利用跳跃到达终点便算成功，在之中要注意视点会影响跳跃位置，不嫌浪费时间的话，可以在每跳之后利用L1修正视点。

LESSON 2 攀爬（ぶら下がり）

这比跳跃更容易，只要在跳的时候加上方向键，便可以抓着横梁，之后便可以左右的移动，轻易的到达终点。

LESSON 3 攻击

其实这个动作在游戏一开始之时大家已经试过，所以也不用再多作介绍了。

LESSON 4 墙上行走（壁走り）

这就像是忍者的行动一样，先跳向墙，之后按着□便可以在墙上以直线行走。

LESSON 5 飞索（ワイヤー）

这是一种非常独特的行动方法，在不少正常情况下无法到达的位置，便会有一些光球出现，只要借助飞索的能力，便可以在这些地点之间穿梭。而光球也有3种：

黄色——不断作垂直180度旋转，玩家须自行按键解除悬挂状态

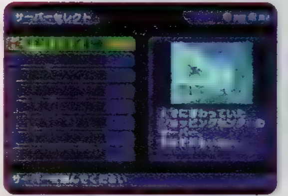
绿色——自动将玩家由一点送到另一点，自动操作

紫色——不断作360度旋转，玩家须自行按键解除悬挂状态

LESSON 6 初级TEST（初级テスト）

这是综合以上各种技术的考试，只要安全由起点走到终点便算合格。

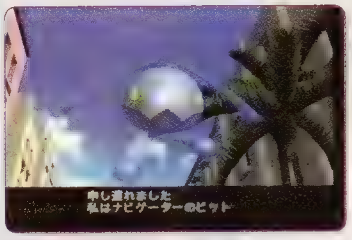
初踏征途


这便是西尔的第一个目的地。

当西尔成功的取得猎人执照之后，便可以正式进入不同的SERVER之中，然而，在这之前玩家最好可以在出口右边的SAVE POINT之中作储存，否则进入SERVER之后，未必可以找到SAVE POINT的。

由于西尔获得的只是最初级的执照，所以暂时未能接到任何任务（MISSION），只能进入不同的SERVER寻宝。而初期可以进入的SERVER就只有キュリオシティ，这也即是在游戏之初西尔所踏足的地方。

VR战士 电脑世纪 Text:赤田黑龙 Design:Siulau



负责为西尔导航的BIT……

当西尔进入キュリオシティ之后，便突然有一只不知名的东西在他面前出现，把他吓得呆了，原来这是他的专用“导航BIT”，他的责任便是在旅途之中协助西尔解开不同的谜团，而且也会向西尔作出不同的提示。

在起点大家不要太心急向前冲，尝试回头看看后上方的一个阳台，上面有一个刻有3颗星的宝箱，这些宝箱通常会藏有非常贵重的记忆体，所以一定要留意这些宝箱的所在地，而这个宝箱因为要较高级时才可以打开，所以目前只要记着它的位置便可以了。

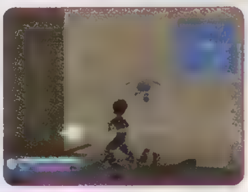
箱上的星是代表什么呢?

在这里要提醒大家一下，便是在旅程中见到的“箱”、“椅子”等物品，大家不妨使用攻击将它们毁灭，因为之中可能会藏有不同价值的DATA CHIP，就如消灭敌人一样，同样会发现DATA CHIP。

就如初次来到这地方一样，在直路的尽头，防卫飞碟又会出现，而这次的数目比之前的更少，所以可以轻松应付。而惟一不同的便是，因为西尔使用的是由父亲制造的原创拳套，所以战斗之中可以变成“战斗模式”（战斗モード）。

变成战斗模式的西尔多威风啊!

当消灭3只飞碟之后，本来在左边被封锁着的通道便会打开，一直向前便会是尽头；而右边初被封锁的通道，其实是因为网络之中的程式破损所形成的，而惟一的决方法便是找到“修复程式”（修复プログラム－），而在这里要找的便是“修复程式A”。在通道尽头有一个光球，西尔可以利用它向上飞跃，跳到大厦的楼顶，在这里的木箱之中，便可以找到“修复程式A”。


成功找到修复程式A。

当修复通道之后，飞碟会再次出现，这时前方的通道又会被封着，西尔一定要先对付这些飞碟才可以前行。然而打破封锁之后，前面原来又是死胡同，正当西尔不知怎办的时候，一名少女突然出现在西尔背后，依她所言，这地方非常危险，西尔应尽速离开，可是，这里的程式已经被干扰，西尔无法LOG OUT……

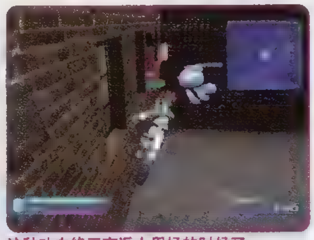
少女说在背后大厦里有一个人正在等候西尔，依少女所言，等待西尔的人是一个赐予他战斗力量的人，说毕之后，少女便会西尔面前消失了……

神秘少女的真正身份是?

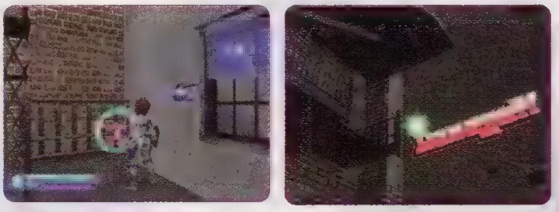
这时候，敌人又再次出现了，这次不再是飞碟，而是人形的敌人，只要将3个敌人消灭，被铁丝网围着的球场上便会出现光球，西尔可以跳到其中取得HP回复药和一些DATA CHIP。回到街上，在尽头前有一光球，使用飞索便可以跳到大厦的顶部，

到了楼顶之后，再向前行又会遇上敌人，把敌人全灭后，阻碍着西尔去路的屏障会消失。在以后的冒险中，是要将所有敌人消灭才可以令屏障消失的，所以玩家必须紧记！

在这里的木箱之中有补充HP的药水，大家可以打破木箱来取得！屏障被打开之后，利用墙上行走的技巧，西尔可以取得一定数量的DATA CHIP和HP回复药。


这种功夫终于有派上用场的时候了。

转到另一个地区，在这里暂时不用向着有“Damage!!”字样的大厦走去，应先左转到广场，然而一踏足那里，进路会被屏障封着，而敌人会在这时出现……消灭敌人后，屏障消失，而利用这里的光球向上行，在梯级间会发现一个开关键，发动之后，在刚才有“Damage!!”字样的大厦前便会出现另一个光球。


按下开关键，光球立即出现。

这是惟一的出路。

到达“Damage!!”字样大厦的光球，向上走便可以找到回复药及DATA CHIP，而最重要是在这里可以跳到对面大厦的楼顶，只要跳到对面楼顶，便会有事件发生，楼顶的地板会裂开，西尔跌进大厦之内，这里是一个仓库，而且有敌人在等待着西尔，所以最首要的便是消灭敌人。然而，将所有敌人消灭之后，屏障并没有消失……。

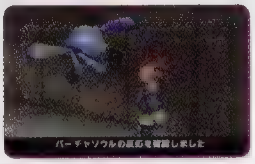
ラウド和神秘少女有关系吗?

敌人被消灭后，出现了一个神秘的男人，他自称为ラウド，西尔从他口中得知这些敌人原来是要利用NEXUS来制造混乱，为了要逃离这里，也是为了拯救被害的人们，西尔一定要得到战斗的力量，在没有其他方法之下，西尔唯有接受ラウド的力量，ラウド将一只磁碟交给西尔，将程式输入之后，西尔便得到了新的战斗力量——SNAPS BRAKE，这是一种能令敌人移动受到限制的力量，玩家按R1发动力量，只要敌人一被打至浮空，全身就会变成粉红色，并成为慢动作，玩家可向他不断作出攻击，直至对方死亡，这方法可以大大增加HIT数，也可以赚取较多的DATA CHIP。

当西尔完成练习后，ラウド会告知西尔另一件事，那便是传说中的“VIRTUA SOUL”，只要取得“VIRTUA SOUL”，便可以获得强大的力量，也可以击破带有星星的宝箱，ラウド说毕后，便独自LOG OUT离开，而出口的屏障也会打开。

离开仓库之后，便会见到第一个SAVE POINT，在这里储存记忆之后，记着先利用这里的光球向上跳，在梯级上再利用另一个光球到达楼顶，那里有一个药箱。之后便可以进入尽头的酒吧。

在酒吧之中已经有不少敌人在等着西尔，消灭他们使到达二楼房间的屏障打开。进入房间后，导航BIT察觉这里有“VIRTUA SOUL”的反应……只要西尔打破这里的木箱，便可以找到发出金光的光球，那便是隐藏着斗士数据的“VIRTUA SOUL”，而这时候找到的便是“结城晶”。


导航BIT发现这里有VIRTUA SOUL。

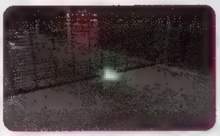
要得到“VIRTUA SOUL”的力量，便先要击倒“VIRTUA SOUL”的主人，而在这里要击倒的便是“结城晶”，其实要击倒这些斗士不是太难，大家只要记着“一击脱离”便可以轻易应付，千万不要贪心，一套连招成功后便要撤离，等待机会再次攻击，反复多次后便可以获胜，并学会这人物的一种必杀技。西尔只要打开“控制台”，在“VIRTUA SOUL”（バーチャソウル）一栏之中选择招式，便可以进行招式装备。

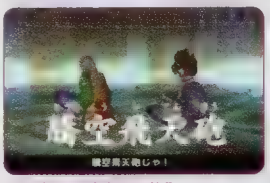
击倒结城晶学到的便是“猛虎硬爬山”。

完成“VIRTUA SOUL”的修炼之后，又会发生事件，西尔看到在大厦外有其他的猎人被敌人狙击，这时候只要西尔发动“猛虎硬爬山”，便可以直接将玻璃窗击碎。跳下街道后，发现仍然来迟一步，所有人都不见了。

当西尔企图向前找寻其他猎人时，敌人再次出现。西尔在消灭敌人后，记着要利用光球跳到对面的大厦，取得更多的DATA CHIP及拿取回复药。成功取得所有道具后，便可以进入地下停车场。

进入停车场之后，总共有3条路可以走：前、左、右。前方因程式破损而不能通过，但这也是真正的出路，左右两方都被铁闸锁着。这时先右转，向A1铁闸方向跑，那里会出现数个敌人，消灭他们之后会出现“修复程式B”，可以修复正前方的第一层破损程式；之后向相反方向行，在左边的通路，看见墙上有C和G字样的地方向左转，便会发现一个上面有一颗星的蓝色宝箱，这其实和刚进入这地域时见到的红色宝箱一样，不过，这个蓝色的宝箱是最低级的，修得了一星“VIRTUA SOUL”的西尔现在可以利用“猛虎硬爬山”的必杀技打开宝箱。


修复程式B出现。


成功学得“腾空飞天炮”。

在宝箱之中的原来是一个“VIRTUA SOUL”，这次出现的人物是“迅帝”，和之前的“结城晶”一样，只要可以成功的击倒“迅帝”，便可以学得他的一招“腾空飞天炮”。之后便可以向左边的通道前进，这里同样会有敌人出现，消灭之后便可以在闸门前取得“修复程式B”，由于已经成功的取得两个修复程式，所以可以直接将中央的两个方程式破损地方修补，到达被封锁的出口。

将这里的守卫击倒后，出口的屏障便会消失，从这里进入的大厦，便是西尔的目的地。在正式进入大厦前有一个SAVE POINT，在这里储存一下吧。

这个面具男是否就是幕后的主脑呢?

当西尔进入大厦之后，只见一个戴着面具的男子乘升降机往顶楼去。接着，西尔可在这大厦之中搜索。在身处的最下层，会有一些守卫，不过仍是那些低级的家伙，西尔可以轻易的应付，而这里有另一个蓝色一星宝箱，这次出现的是“WOLF”，当击倒他之后，可以学得的一星技是“SHOOT SHOUDER”。

这里学得的是“SHOOT SHOUDER”。

成功取得“VIRTUA SOUL”之后，可以到中央的小广场，其实上方是有3颗光球的，西尔要先利用接近升降机的一颗紫色光球，接着调整方向，这样便可以看到在上方的两颗黄色光球，在这里有相当多的DATA CHIP，记得要全数回收。在二楼玻璃外的DATA CHIP，大家可以利用黄色光球甩到玻璃上，再使用走墙获得。

接着便可以搭乘升降机到达顶层，这里等待西尔的还是那些飞碟，这里本来是一个大型的圆型形楼层，可是中间被铁门分隔。在尽头的废物箱之中有HP回复药，不要错过哦!

接着利用在空中的绿色光球飞到另一边平台，导航BIT说感应到有“修复程式”的存在，然而在击倒这边所有敌人后，仍不见“修复程式”出现，那究竟这里的“修复程式”在哪里呢？原来就在前方的废物箱之中而已。

“修复程式”收在这里，真是……

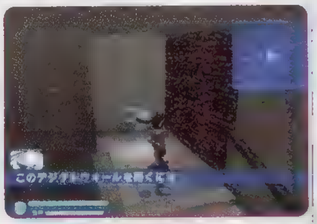
取得“修复程式D”之后，便可以进入食堂中……

按动开关，黄色光球出现。

这里是要小心的，因为在食堂入口有两个自杀爆弹装置，它们会一直追着西尔，一定要尽快逃跑，如被击中会造成极大的伤害。在小吃店旁有一个开关键，开动之后，在楼层中央便会出现两个黄色的光球，利用飞索配合这两个光球，西尔便可以跳到另一边。

在小楼梯之上便是出口，可是这里是被破损的DATA封锁着，要找到“修复程式E”才可以通过，于是西尔便到小楼梯旁的通道寻找，怎料一进入便受到守卫的攻击，而在这里的废物箱之中，便可找到“修复程式E”。

打开出口的门，来到一个表演场，当西尔走到中央的台上时，所有的灯光突然熄灭，而在射灯照向西尔之时，他已被一大群守卫包围着。这是西尔首次同时面对这么多的敌人，然而只要懂得利用这大广场的空间，便可将敌人逐一击破。如果大家对自己有信心的话，大可以利用一般攻击和“VIRTUA SOUL”的必杀技，一次将这些敌人消灭。


出口被破损DATA封锁着。

上方被封锁着的便是出口。

将所有敌人消灭后不用急着离开，因为在这里仍有不少的道具可以取得。在看台上方不少废物箱中有DATA CHIP以及HP回复药。此外，在入口附近其实有一个光球在上方，这光球会带西尔绕场一周，取得在天花板上的所有DATA CHIP。

通过这里的门，便到达一个休息室，这里没有什么特别的东西，只要取得在废物箱之中的道具便可以离开。在楼梯的尽头便是大厦楼顶的入口，也是BOSS的所在，先在旁边的SAVE POINT储存一下吧!

这BOSS的体形非常庞大。

这里的BOSS是体形非常庞大的敌人，然而，这BOSS并没有因为其身型庞大而影响了他的活动能力，而且这里最烦人的便是那些永远也打不完的守卫，还好是最垃圾的那种，但是既要对付他们，还要对付BOSS，也是挺烦的!

要对付这里的BOSS其实并不难，以一般攻击打中BOSS，他是不会倒下的，但使用“VIRTUA SOUL”的必杀技时，他便会立即倒下，所以在这里西尔最好可以令所有的敌人集中在一起，接着用空中的连续技攻击一般守卫，浮空后再补上“猛虎硬爬山”，这样便可以收到最大功效。

这也算是攻击吗?

在这楼顶上有很多木箱，当中藏有不少的HP回复药，所以西尔不应过早打破这些木箱。

当BOSS的HP余下三分之一时，他的攻击模式会改变，由一般的拳脚攻击变成利用身体跳撞地面的扩散爆风攻击，而BOSS更会追着西尔方向跳，所以一定要看准时间跃起跳过。

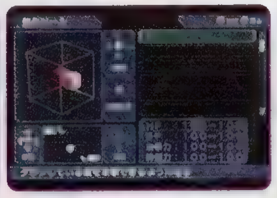
击倒BOSS之后，事情便变得更加复杂，BOSS口中不断说着“VIRTUA SOUL”本身便是他们的东西，并不应该在西尔身上，面对这样的疑难，西尔也不知如何是好，当问及BOSS有关“VIRTUA SOUL”事情的时候，BOSS只说要西尔自己去找寻答案，接着便消失了。而一直在旁觑视的神秘面具男也转身而去……

这时候，被封锁的区域恢复原状，而西尔也可以成功地LOG OUT。

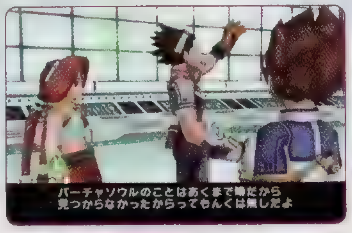
回到猎人网站

成功LOG OUT的西尔，到达猎人网站后便见到ハヤミ，西尔向ハヤミ讲述在网络上的遭遇，当谈及“VIRTUA SOUL”的事情时，ハヤミ才知道原来“VIRTUA SOUL”不是传说，而是真实存在于网络世界之中。西尔现在也知道了他在网络世界之中见到的格斗家们的真正来历。

像是方块的强化芯片。

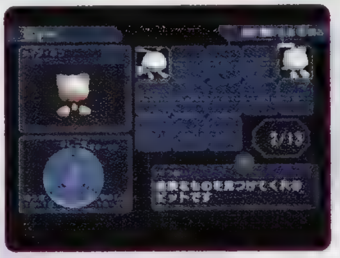

尽量利用立方体的空间。

回到猎人网站，西尔可以利用手中的DATA CHIP，购买强化芯片。完成购买之后，便可以开始强化芯片装备，在游戏之中的强化，其实是将关卡中获得或商店中购入的强化道具放进一个大型的立方体中，强化芯片像是小型的方块，玩家要将这些小型方块，填充在大型的立方体中，当然，大家应好好利用这些空间。

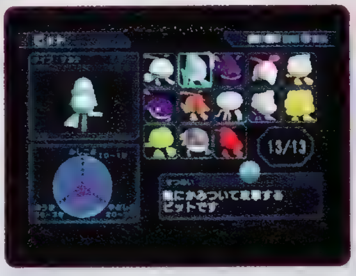


フェイ向西尔透露网站情报。

完成补给及强化之后，西尔在猎人网中打探情报。在一对兄妹的对话之中，西尔知道原来有人和他一样知道“VIRTUA SOUL”的事情，并一直在追查“VIRTUA SOUL”的下落，于是西尔便向二人追问。最后，兄长フェイ向西尔透露有关的网站情报，而且将那网站的网址给了西尔。现在，西尔得到了新的网址，可以进入另一个SERVER中展开冒险了。


不同的BIT有着不同的特殊能力。

在SAVE POINT储存前，不妨和穿着黄色背心的カム对话，因为他会向西尔讲述有关导航BIT的进化问题，在不同的SERVER之中，西尔都能拾到BIT专用的食粮（ビットフード），只要按照图集（ギャラリー）中不同种类BIT的资料，再配合不同的食粮喂饲，便可以培育出不同的种类的BIT。


全部BIT大集合!

热门的动画自然会接着跟进疯狂的抢钱计划，在人气如日中天的钢炼的游戏市场上更是Square-Enix和BANDAI同时出击，本作是BANDAI继GBA的《迷走的圆舞曲》和《回想的奏鸣曲》两作RPG后，首次以将钢炼以动漫游戏最受欢迎的乱斗形式在PS2上推出，作为乱斗游戏来说，本作只能算中规中距，但对Fans来说，本作爆笑的原创剧情和游戏中收录的精美插画与卡片可是具有相当强大的杀伤力。闲话少说，炼成开始！

本作剧情相当简单（毕竟是格斗游戏……）："举办大总统府主持的全国武术大会吧"，由于布拉德雷大总统不经意的一句话，全国武术大会立即召开了！规则只有必须二人组队，不能杀死对手这两条而已，而大总统会实现取得优胜的队伍的一个请求，因此怀着各种野心并对自己的实力有自信的人们都集结到了圣特拉尔……

角色介绍

艾德华德・艾鲁利克

儿时想通过炼金术复活自己的母亲，结果失败并失去了右手与左脚，改用机械铠代替，因此被称为"钢之炼金术师"，为了找回自己和弟弟的身体踏上了寻找"贤者之石"的旅途。

阿尔芬斯・艾鲁利克

艾德的弟弟，在一起复活母亲时失去了身体，艾德以自己的右手为代价将阿尔的灵魂固定在了一具铠甲上。和艾德一起旅行时经常被错认为是"钢之炼金术师"。

罗伊・穆斯唐

军衔大佐(现准将)，焰之炼金术师，介绍艾德成为国家炼金术师的人。本人深受女性的欢迎，不幸由于印着炼成阵的手套被弄湿时便无法使出得意的火焰而落下了"无能"的绰号。

莉莎・霍克艾

军衔中尉，罗伊的忠实部下（兼监护人？），有着一流的身手和军人冷酷的作风。(这也是传闻大家都有点怕她的原因)

马斯・休斯

军衔中佐(现准将)，罗伊的好友，利用自己在中央军法会议所工作的身份为罗伊提供支持。逢人必炫耀自己可爱的女儿阿莉西亚。

阿力克斯・路易・阿姆斯特朗

军衔少佐(现中佐)，正义的同伴，利用肉体和炼金术同时进行攻击的"豪腕之炼金术师"，以自己完美的肌肉和阿姆斯特朗家族为荣。

温莉・洛克贝尔

艾德与阿尔的青梅竹马，从奶奶那继承了高超的机械铠制作手艺，对机械有着狂热的痴迷。

依滋米

艾德与阿尔炼金术的老师，对二人要求非常严格，以前为了炼成复活自己刚出世便夭折的孩子而失去了部分内脏。

斯卡

在内乱中惨遭屠杀的伊修巴尔一族的幸存者，发誓要用哥哥留给他的遗物——右手上的炼成阵向进行屠杀的国家炼金术师复仇。

拉斯特

人造人之一"最强的矛"，是斯卡的哥哥企图炼成复活自己的爱人时的产物，为了寻找"贤者之石"而四处制造悲剧，期待能作出它的人出现。

格拉特尼

人造人之一，那张大嘴能吃掉任何东西，常常和拉斯特一起行动担任灭口工作。

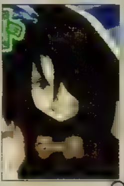
金・布拉德雷

表面是和蔼可亲的大总统，实为人造人之一"最强的眼"，授意军方秘密用死囚犯研究合成兽与贤者之石，甚至不惜发动战争以寻找能炼成贤者之石的人。

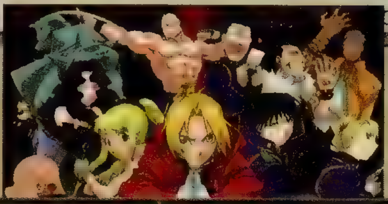
格利德

人造人之一"最强的盾"，为依滋米的师父但丁所制造，长年被封印在军部研究"贤者之石"的秘密基地——第五研究所。

拉斯



依滋米炼成自己的孩子时制造出的人造人，在炼金术的最大秘密——"门"的那边获得了艾德失去的右手与左脚，因此能够使用其他人造人所不能使用的炼金术。



系统介绍

游戏的基本模式是2VS2的组队对战，一方的角色被打倒一定次数（血槽上方的★全消失）即告负。

基本操作

键位	效果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

键位	效果
[illegible]	超必杀技，消耗全部气槽
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

倒地受身　落地瞬间按任一攻击键

连续技(combo)

本作角色不能作空中受身，只要让对手保持浮空连续技便能成立，但因为浮空的高度会随着连击数而向下修正，而一旦落地对手便能使用倒地受身回避，因此实际中要无限连是比较困难的，而连击数在对手没有进行倒地受身而连上时仍会继续计数，但对手被打倒时则会停止计数，Combo 数最大显示为 255。

模式介绍

シナリオモード

剧情模式，初期只有三章，完成之后分别会出现“至高の味を求めて”、“新生！机械铠”、“少年の心”这三章，剩下的需要到炼金术の馆炼成。

バトルモード

对战模式，包括以下四项

アーケード

2V2 的街机模式，可以育成角色，提升能力值，获得道具（注意在角色选择画面要选择左边的“1p 育成”读取记录才能继承上次的能力），最多可以育成 16 组（一组都累死人了……）。能力的提升与游戏中的分数无关，攻击对手提升攻击力，受到对手的攻击则提升体力。

道具获得方式有两种，一是破坏或炼成场景中的物品，二是吹飞对手时掉下，此时一般为该角色的专有道具。出现的道具受到玩家组合的 Rank 的影响，一些重要的道具必须在高 Rank 才能得到。道具出现的几率则决定于组合的 Luck 值，Luck 值在每次开机会时从一定范围内随机决定，这个范围取决于原作中二位角色之间的关系，Reset 重新开始游戏才能改变 Luck 值，因此要有效的取得道具，需要较高的 Luck 值＋多用吹飞攻击＋不断进行アーケード模式提升 Rank。

重要道具取得方式一览

角色	掉落道具
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	大佐の阶级章、[illegible]时计（Rank S）
[illegible]	[illegible]
[illegible]	中佐の阶级章
[illegible]	[illegible]
[illegible]	工具セット（Rank A）
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]の[illegible]（Rank A）
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]（Rank S）、[illegible]（Rank A）
[illegible]	[illegible]

チーム对战

最多可四人同乐的 2V2 组队战模式。

バトルロイヤル

四人各自乱斗模式。

育成データ

察看育成组合的能力。组合的 Rank 决定于二角色能力的合计值。

合计 350 以上：Rank A

合计 500 以上：Rank S

合计 700 以上：Rank SS

Rank 越高，能力提升得越慢，因此从 S 到 SS 的路是很漫长的……

炼金术の馆

通过组合アーケード模式中取得的道具来获得各种隐藏要素的地方，注意炼成失败后道具会消失，且这时按X退出炼金术の馆的话会自动存档，所以对炼成没有把握的话建议先拔掉纪录卡或者失败后立即 Reset。

各隐藏要素一览

隐藏角色	取得方法
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]用[illegible]后[illegible]
[illegible]	“眼带”单独炼成
[illegible]	“ウロボロスの纹章”单独炼成

剧情模式的隐藏章节	取得方法
究极の身体	完成初期的六章后，用“铜像”单独[illegible]
[illegible]	[illegible]

鉴赏模式相关

[illegible]	[illegible]
角色台词（[illegible]voice 要在[illegible]使用[illegible]角色之后[illegible]）	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	アルフォンスの[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	中[illegible]の阶级章　单独炼成
[illegible]	[illegible]
[illegible]	中佐の阶级章　单独炼成
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	工具セット　单独炼成
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	サングラス　单独[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	ウロボロスの纹章　单独炼成
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]の手[illegible]　单独炼成

隐藏选项	取得方法
在チーム对战追加 1VS1 模式	“[illegible]の纹章”＋“[illegible]时计”[illegible]
[illegible]	[illegible]
追加最高难度（难度4）	[illegible]“クイーンのこま”[illegible]

○小小的不满

本作只能选用 14 位角色实在难以满足广大的钢炼 FANS，红莲之炼金术师金布利、大总统秘书官人造人史诺丝、最终 BOSS 但丁、光之霍因海姆，还有漫画专有和游戏原创的角色等等……没有出场的人气角色实在太多，让人很难不一边游戏一边诅咒着 BANDAI 一边 YY 着续作的追加角色及其招式，希望 BANDAI 在《钢炼》的动画完结后能够尽快给我们一个惊喜，希望早日看到丽莎中尉身着超短裙战斗的英姿！

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

© 2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

本期资料性丰富，国家队球员名单全罗列，此外还会传授各种射门技巧，以及教大家如何获得有价值的新人球员。

射门技术全攻略助你重拾射门信心！

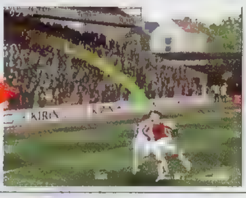
每一作的《WE》，在操作上的细微改善都会使不少玩家重新适应。在本作进攻时，对方球门前经常会有很多人，而且本作中的守门员防守能力大幅提升，令进球难度提高，不过只要利用不同的小组渗入或稳定的射门技巧，要进球？并不是难事！

新改良的传中球

centering pass

在本作中，单按一下〇键的传中球，皮球的轨道并没有《WE7 国际版》时那么平快，皮球通常从高坠落，在门前的球员靠近守门员时就没有了助跑冲刺，因此很难以强劲的头球攻门。

单按一下〇键的传中球，皮球是从高而落。



头球攻门时力度不强，所以只能取角度。

角度好的话，有很大机会可以吊过门将。

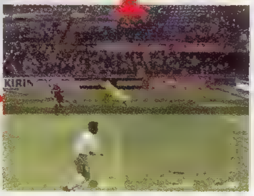
连按两下〇的传中球

不过在本作中，连按两下〇的低平传中球，威力就比前作更强，传出来的皮球经常会恰到好处，落在小禁区附近，如果有跟上的球员迎顶，头球得分的机会就相当大。因此可以多利用：中路盘球→传给后上跑位的边线球员→突破对方的防线→传低平球。

先在中路突破，然后分球给边线跑位的边锋。

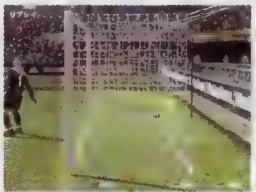
边锋控好皮球后大步推进

连按两次〇键，传出低平球。



后上的前锋正常已突破防线。

对准皮球一顶！



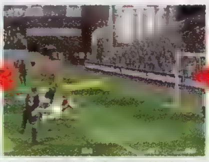
守门员还来不及反应，球已入网。

远门柱的低平传中球

以下是一个典型的阿森纳进攻例子，皮雷斯在左路推进，传球给禁区外的亨利，亨利再回传给跑位的皮雷斯，后者大脚传中给后上的永贝里头球，相当流畅的进攻模式。

亨利回传给撞墙二过一的皮雷斯。

进球的成功率比正面射门更高。



从右路切入的永贝里抢位迎顶。

皮球的落点就会相应更远，大约在远柱左右。

推进一步，面朝禁区按两下〇使皮雷斯传出低平传中球。

近门柱的低平传中球

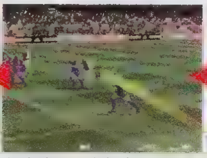
下面例子，同样利用中路盘球来吸引防线，再把皮球分边，边线的球员直推底线，如果面向底线来出球，皮球落点就会在近门柱附近，与上一方式有分别。

亨利在禁区角控好皮球后传向边线。

维埃拉从侧面杀上，推球下底线。

皮球弹地，死角入网。

年青小将法布雷加斯后上鱼跃冲顶攻门。



但皮球平平地穿过一众后卫。

按两下〇面向底线勉强出球。

门前冷静从容射球

有踢足球的玩家都知道，要把握进球，不能只靠怒射、疯射，或者靠运气地随便一脚。像巴乔般的射门必须要运用冷静的头脑，在极短的时间分析并处理门前稍瞬即逝的机会？所以只要冷静处理，在《WE》中进球很容易！

如何处理单刀?

1 on 1

足球评论员经常说："单刀球很简单，要么进，要么不进！"但怎样才可以令皮球入网呢？相信各位玩家都不会选择怒射吧！要处理好单刀机会，下面的例子解析可能对你有帮助。

皮雷斯突破越位陷阱。 进入禁区并面对着守门员。 他决定起脚射门。

不过只是假动作(先按□，再按×取消。) 骗过对方门将。 轻松推射空门。

亨利式推射死角 1

henry style 1

假如大家有留意亨利踢球，都清楚他处理单刀球时有独特的技巧，那就是射门时尽量压低身体并用脚内档轻搓皮球，使皮球的轨迹带有很大的弧度。这样，对方门将就很难扑救到球。而这动作在本作中也出现了！

博格坎普传一直线球给无人盯防的亨利。

亨利停好来球，一对一面对着守门员。

亨利式推射！

↓对方门将与皮球有一段距离。

↓留意皮球的轨迹，皮球弹地后会旋回网内！

亨利式推射死角 2

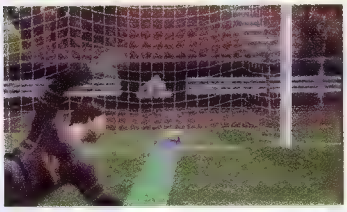
henry style 2

当然，除了独特的射门技巧外，亨利的抽射，威力同样强劲，不过最重要是玩家如何突破多名后卫，为自己创造射门空间。

皮雷斯回传中路，亨利接应。

有对方防守球员拦截，大步推前将他甩开。

再反扣防守球员右边，令射门空间更大。



皮球直飞网窝，守门员无力扑救。

脚面抽射，角度刁钻，力度强劲！

利用高能力球员引开对手

球队的主力前锋，往往会成为对方防守球员的紧盯目标，因此玩家可以利用他们的盘带技巧吸引对手的防守，从而拉开防线，让后上的球员有更多的空位射门。

法布雷加斯在禁区边上的怒射

fabregas shot

亨利利用他的盘球技巧引来两名防守球员前来夹击，利用这个漏洞，为己队其他球员创造空间，这样才会有更多的射门机会。

亨利轻松地带对手"散步"。 引来另一名防守球员前来夹击。

对方中路有空档，传给后上的队友。 年青小将法布雷加斯在禁区边上大力抽射！ 门将完全没有反应，目送皮球入网。

博格坎普的直线妙传

bergkamp through pass

本作的直线球比起以往系列，使用起来更隐蔽、更准确，喜欢细腻玩法的玩家，不妨多用。例如博格坎普这类擅于做球的前锋，按△传出的直线球异常刁钻，再加上可以吸引对手，所以这类前锋型值得购买。

博格坎普技术老到，盘球力压对手，另一防守球员前来包抄。 在被夹击之际，按△传直线球给远门柱后上的队友。 中途虽遇到拦截，可这个直线球实在太漂亮了。

皮球滚到后门柱，雷耶斯已作好准备。 不用把球停好，立即推射。 皮球在近门柱射入。

以下再详细讲解Master League的育成球员系统。本作除了可以让玩家育成自己喜爱的球员外，还有可能培育得比现役球员更强。至于谁是明日之星，那就要看你的眼光了！

发掘明日之星·成为眼光独到的领队！

在本作的Master League中，除增加了几十支各地联赛球会外，最大的特点便是导入了育成系统。球员逐渐地成长，成为新星、达至顶峰、渐渐衰退乃至退役，玩家都可以亲身体会，这令玩家感到更有真实感，也令玩家与球员间建立一种互动的关系。那么，在众多的球员中，如何才能找出绿茵场上的明日之星呢？

在建立球队前

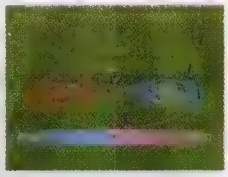
before setting up the team

在没有决定以哪支球队进行Master League前，玩家要留意，究竟哪一支球队拥有不少的年青球员，又或者哪一队当中有你喜欢的年青新星呢？此外球队中球员间的配合，也是相当重要的。

拥有目标球员

简单来说，某球队中有你喜欢的球员，若你以那球队开始Master League，那么你便可以第一时间拥有他。例如现在人气高涨的法布雷加斯所在的阿森纳，球队中还有克里西、阿里德雷及桑德罗斯等新人，绝对是育成年青球员的最佳基地。如果想要鲁尼，便用埃弗顿开始游戏吧！

队中拥有星级球员



当球队中拥有不少巨星，对于日后球队的发展有很大的帮助。因为玩家可以在星级球员开始衰退时，与其他球队进行球员交换，这基本上可以免去大部分的转会费，只要引进了一块璞玉，说不定会成为新一代的亨利或者马拉多纳呢！

如何寻找明日之星

how to find the fantasista

不错，现实中能够进入足球舞台最顶端的球员并不多。一颗新星的脱颖而出，领队的眼光非常重要！以下是几个挑选明日之星的要点。

强豪门下必属佳品

能够被大球会相中，自然会有一定的实力，否则只能在小球会打滚。而且在大球会能在17、18岁便提升到一军，肯定是一块美玉。因此强豪球队中的年青小将，绝对优先考虑。

现在高人气的法布雷加斯，相信在温格的调教下将大有所成。

鲁尼年纪轻轻便成为英格兰国脚。

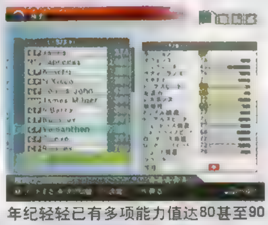
年龄越小潜力越快

在育成球员时，球员的年纪越小，成长相对就越快（当然还要看潜质）。尤其是在17岁时，虽然整体能力仍处于一个低水平，可是有部分17岁球员在每场后都会成长多达70%（以一点能力值算），以Dv.2来说，在第一次交涉后，包括友谊赛在内总共有超过17场的赛事，如果该球员每场均有比赛，那么增加的能力值可以超过10点以上。不过到了18岁以后，成长性会慢慢收缩，因此玩家应该好好把握机会，将年仅17岁的小伙子引入。

17岁的法布雷加斯在每场比赛后，能力值成长有70%以上。

观能力值预测成长趋势

由于球员必须在加入己队后，才可以看到他的成长曲线，因此玩家在选择球员时，必须靠自己的眼光。但只要年青球员的整体能力值够平均，例如主要能力都在70以上，其中几项甚至超过80，而这些球员年龄又在17到18岁之间，那么请不要犹豫，快将他们罗致到球队中。至于那些只有一两项能力偏高，其余能力都偏低的球员，其成长力肯定不佳，勉强育成恐怕只会浪费玩家的时间。



年纪轻轻已有多项能力值达80甚至90以上，这绝对是育成的最佳人选。

早已成名

卡卡及C·罗纳尔多仍然年轻，因此还有很长的育成时间。

近年有不少新星崛起，例如鲁尼、卡卡、C·罗纳尔多、马丁斯等。由于早已成名，其能力值自然高，虽然仍有成长的空间，可是成长幅度已经开始减慢，而且已经被定型，不过玩家也可以按自己的喜好引入他们并加以改良。例如将C·罗纳尔多打造成类似亨利般的前锋，利用马丁斯的速度作为突破防线的边路尖刀等。

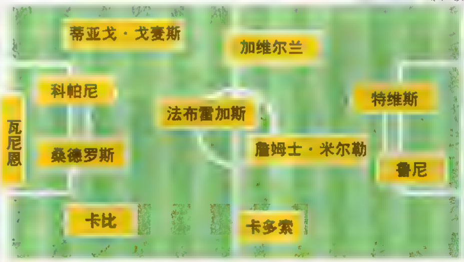
推荐的年青新星

neko's selection

比起经典球员，笔者更喜欢锻炼真实中的新人球员，虽然他们目前在现实中只属于新人，但很难说他们日后会否在球坛大放异彩。因此笔者推荐以下新人。同时也整理了一份现实中的新星名单，希望这对大家有帮助。

推荐的年青11人阵容

neko seleven



☆现实中的新星★

球会／国家	位置	背号	英文译名	中文译名	购买容易度
罗马	DF	5	Mexes	梅克斯	☆☆☆
AC米兰	MF	22	Kaka	卡卡	☆☆☆
巴塞罗那	MF	10	Ronaldinho	罗纳尔迪尼奥	☆☆☆
沃尔夫斯堡	MF	10	D'Alessandro	达历桑德罗	☆☆☆
多特蒙德	MF	10	Rosicky	罗斯基	☆☆☆
曼联	MF	7	C·Ronaldo	C·罗纳尔多	☆☆☆
马德里竞技	FW	9	F·Torres	F·托里斯	☆☆☆
国际米兰	FW	30	Martins	马丁斯	☆☆☆
国际米兰	FW	10	Adriano	阿德里亚诺	☆☆☆
埃弗顿	FW	18	Rooney	鲁尼	★☆☆
隐藏球员	FW	92	Adu	阿杜	★☆☆
罗马	FW	18	Cassano	卡萨诺	☆☆☆

☆游戏中有潜力的明日之星★

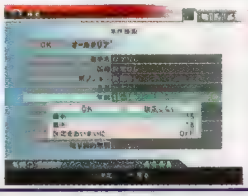
球会／国家	位置	背号	英文译名	中文译名	购买容易
利兹联	GK	40	Carson	卡森	★★☆
帕尔马	GK	22	Vanin	瓦尼恩	★★☆
安德莱赫特	DF	27	Kompany	科帕尼	★☆☆
本菲卡	DF	36	Tiago Gomes	蒂亚戈・戈麦斯	★★☆
河床	DF	36	Miranda	马林达	★★☆
伊朗	DF	13	Kaabi	卡比	★☆☆
阿森纳	DF	20	Senderos	桑德罗斯	☆☆☆
拜仁慕尼黑	DF	30	Lell	雷尔	☆☆☆
阿森纳	MF	57	Fabregas	法布雷加斯	★☆☆
纽卡斯尔	MF	38	James Milner	詹姆士・米尔勒	★☆☆
博卡青年	MF	23	Cardozo	卡多索	★☆☆
本菲卡	MF	37	M・Fernandes	M・费尔兰德斯	★★☆
梅斯	MF	23	Djiba	杰巴	★☆☆
费耶诺德	MF	33	Snoyl	斯诺伊尔	★★☆
曼联	MF	23	Richardson	里察德森	★☆☆
瓦伦西亚	MF	26	Gavilan	加维尔兰	★★☆
博卡青年	FW	9	Tevez	特维斯	★★☆
阿森纳	FW	54	Owusu-Abeyie	阿贝耶	★☆☆
博尔顿	FW	32	Vaz Te	瓦兹・特	★☆☆
富勒姆	FW	36	Collins John	科斯林・约翰	★★☆
AC米兰	FW	18	Pozzi	波济	☆☆☆

挑选年青球员的步骤

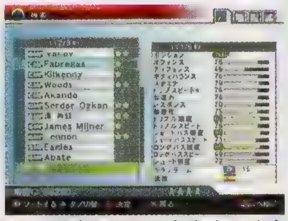
step by step to find young gun

当进入交涉期后，玩家就可以购买球员，如果玩家想以育成球员为主，就可以利用游戏中的搜索工具将他们一一找出来。

在Dv.2中第16周就会进行第一次交涉，进入交涉画面中会出现检索、リスト(List)、マイチーム(My Team)、收支予测及市场情报。进入检索，选第三项“条件检索”，就会出现条件检索的版面，如果玩家想设定球员年龄的搜索范围，就可以在年龄一项设定为15到18或19，退出后按OK，就会出现指定范围的球员了。

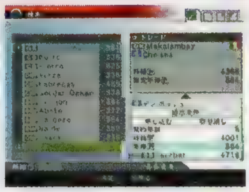


如果你玩的是三星级以难度，按→就会出现球员的转会难度，星越多就表示转会成功率越高。不过在三星以上难度，这个提示就会关闭。



选定好球员之后，可以调整转会金额及年薪。

交涉期间，建议以球队的老将去交换(トレード移籍)新球员，以减少转会费的开支(虽然很多玩家都在WE-SHOP中购买了50000元开始Master League这一设定)。但由于球员年老后会随时退役，而且球队最多只能有32人，为了不浪费位置名额，所以队中不常用的球员最好交换走。



有读者问为什么在Dv.2买不了马拉多纳、克鲁伊夫等经典球员或隐藏球员？其实只要完成第一个赛季，在休季期的转会市场上，大家就可以在Team选择(チームから选ぶ)中的未所属中发现他们的踪影，不过他们全都会以年青球员的身份登场，大家必须重新育成。

奥地利 AUSTRIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Mandl	曼德尔
GK	12	Payer	佩尔
DF	23	Ehmann	安文
DF	4	Hiden	希登
DF	13	Dospel	多斯派
DF	5	Pogatetz	普格特兹
DF	19	Hieblinger	海布尔格
DF	3	Stranzl	斯特南兹尔
MF	6	Akagunduz	阿卡古恩杜兹
MF	10	Ivanschitz	埃文斯切兹
MF	7	Schopp	绍普
MF	8	Floegel	弗洛格
MF	2	Bozo Kovacevic	B・科瓦切维奇
MF	22	Scharner	萨内尔
MF	16	Cerny	切尼
MF	17	Kirchler	基切勒
FW	9	Giledrt	格列德尔
FW	21	Kollman	科尔曼
FW	11	Haas	哈斯
FW	14	Wagner	瓦格莱
FW	15	Dollinger	多林格尔
FW	18	Linz	林兹
FW	20	Wallner	沃纳尔

比利时 BELGIUM

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	De Vlieger	德・维莱格
GK	12	Herpoel	赫普尔
DF	4	Van Buyten	范布伊滕
DF	2	Deflandre	德弗兰德尔
DF	5	Van Damme	范达姆米
DF	21	Doll	多尔
DF	22	Kompany	坎帕尼
DF	13	Deschacht	德斯扎奇特
DF	14	De Cock	德・考克
DF	18	Van der Heyden	范・德・海登
MF	3	Simons	西蒙斯
MF	6	Clement	克莱门特
MF	7	Baseggio	巴塞吉奥
MF	11	Mbo Mpenza	姆博・姆蓬扎
MF	8	Goor	古尔
MF	16	Englebert	恩格勒贝特
FW	9	Sonck	桑克
FW	10	Buffel	巴费尔
FW	20	Verheyen	韦尔海恩
FW	15	E・Mpenza	伊梅尔・姆蓬扎
FW	17	Soetaers	索塔尔斯
FW	19	Walasiak	瓦拉希亚克
FW	23	Pieroni	皮耶罗尼

保加利亚 BULGARIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Zdravkov	兹德拉夫科夫
GK	23	Ivankov	伊万科夫
DF	3	Kirilov	基里洛夫
DF	18	Pazhin	帕津
DF	4	I・Petkov	I・佩特科夫
DF	13	Peev	佩特科夫
DF	6	Kirilov	基利洛夫
DF	14	Zhelev	奇利科夫
DF	5	Zagorcic	扎戈特希茨
DF	22	Stoyanov	斯托伊亚诺夫
DF	2	Tozakov	托扎科夫
MF	8	M・Petkov	M・佩特科夫
MF	7	Borimirov	博里米罗夫
MF	19	S・Petrov	S・佩特罗夫
MF	15	Hristov	赫里斯托夫
MF	12	Yanchev	杨切夫
MF	10	Dimitrov	迪米特罗夫
FW	17	M・Petrov	M・柏路夫
FW	9	Berbatov	贝巴杜夫
FW	21	Yankovich	扬科维奇
FW	16	Manchev	曼切夫

克罗地亚 CROATIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Pletikosa	普拉蒂科萨
GK	12	Butina	布蒂纳
DF	5	Tudor	图多尔
DF	13	Simic	西米奇
DF	21	Robert Kovac	罗伯特・科瓦奇
DF	6	Zivkovic	济夫科维奇
DF	3	Simunic	西穆尼奇
DF	4	Tomas	托马斯
DF	2	Tokic	托基奇
DF	16	Babic	巴比奇
DF	14	Nretaljak	内雷特尔雅克
MF	10	Niko Kovac	尼科・科瓦奇
MF	15	Leko	莱科
MF	8	Serna	斯尔纳
MF	22	Vranjes	瓦尔安杰斯
MF	20	Rosso	罗索
MF	23	Kranjcar	卡兰加尔
FW	7	Rapaic	拉帕奇
FW	9	Prso	普尔索
FW	19	Mornar	莫纳尔
FW	11	Sokota	索科塔
FW	17	Klasnic	克拉斯尼奇
FW	18	Olic	奥利奇

捷克 Czech Republic

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Cech	切赫
GK	23	Kinsky	金斯基
GK	16	Blazek	布拉泽克
DF	5	Bolf	博尔夫
DF	21	Ujfalusi	乌伊法鲁西
DF	2	Grygera	格里格拉
DF	17	Hubschman	胡布施曼
DF	3	Johana	约翰纳
DF	13	Jiranek	吉拉内克
MF	6	Jankulofski	扬库洛夫斯基
MF	4	Galasek	加拉塞克
MF	10	Rosicky	罗斯基
MF	8	Poborsky	波博斯基
MF	7	Smicer	斯米切尔
MF	11	Nedved	内德维德
MF	19	Tyce	蒂斯
MF	20	Jarosik	贾洛斯基
MF	14	Vachousek	瓦楚塞克
FW	9	Jan Koller	扬・科勒
FW	18	Heinz	海因茨
FW	12	Lokvenc	洛克文茨
FW	15	Baros	巴罗什
FW	22	Stajner	斯塔杰纳

丹麦 DENMARK

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sorensen	索伦森
GK	16	Skov Jensen	斯科夫・延森
DF	3	Henriksen	亨里克森
DF	4	Laursen	劳尔森
DF	6	Helveg	赫尔维格
DF	5	N・Jensen	N・延森
DF	13	P・Nielsen	P・尼尔森
DF	18	Priske	普里斯克
DF	2	Bogelund	博格沦德
MF	7	Gravesen	格拉维森
MF	12	Weighorst	伟格斯特
MF	10	Joergensen	约根森
MF	17	Poulsen	鲍尔森
MF	15	T・Larsen	T・劳尔森
MF	22	Michaelsen	米凯尔森
MF	14	C・Jensen	C・延森
FW	8	Groenkjaer	格伦夏尔
FW	9	Tomasson	托马森
FW	11	Sand	桑德
FW	19	Rommedahl	罗梅达尔
FW	23	Lovenkrands	洛文克兰茨
FW	21	Madsen	莫奥森
FW	20	Perez	佩雷斯

英格兰 ENGLAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	James	詹姆斯
GK	13	Paul Robinson	保罗・罗宾逊
DF	5	Terry	特里
DF	6	Sol Campbell	坎贝尔
DF	2	G・Neville	加里・内维尔
DF	3	Ashley Cole	阿什利・科尔
DF	15	Upson	厄普森
DF	16	Southgate	索斯盖特
DF	14	P・Neville	菲利普・内维尔
DF	12	Bridge	布里奇
DF	22	Mills	米尔斯
MF	8	Scholes	斯科尔斯
MF	11	Lampard	兰帕德
MF	7	Beckham	贝克汉姆
MF	4	Gerrard	杰拉德
MF	17	Butt	布特
MF	18	Hargeraves	哈格里维斯
MF	20	Dyer	戴尔
MF	19	Joe Cole	乔・科尔
FW	9	Rooney	鲁尼
FW	10	Owen	欧文
FW	21	Heskey	赫斯基
FW	23	Vassell	瓦塞尔

芬兰 FINLAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Niemi	涅米
GK	12	Jaaskelainen	谢斯基宁
DF	5	Tihinen	泰列南
DF	4	Hyypia	海皮亚
DF	2	Pasanen	帕萨伦
DF	3	Saarinen	萨瑞奈恩
DF	14	Kuivasto	奎瓦斯托
DF	13	Nylund	尼伦特
DF	21	Hietanen	希坦伦
MF	8	Tainio	泰里奥
MF	6	Riihilahti	里希拉赫帝
MF	7	Nurmela	诺米勒
MF	10	Litmanen	利特马林
MF	15	Ilola	伊罗拉
MF	17	Kopteff	科普特夫
MF	20	Vayrynen	瓦伊里伦
MF	22	Koppinen	克皮尼
MF	23	Eremenko	埃莱门科
FW	11	Kolkka	乔纳斯库卡
FW	9	Forssell	福塞尔
FW	16	Johansson	约翰森
FW	18	Kuqi	库克
FW	19	Sjolund	斯约伦德

法国 FRANCE

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Barthez	巴特兹
GK	1	Coupet	库佩
DF	8	Desailly	德塞利
DF	13	Silvestre	希尔维斯特
DF	15	Thuram	图拉姆
DF	3	Lizarazu	利扎拉祖
DF	5	Gallas	加拉斯
DF	2	Boumsong	布姆松
DF	23	Mexes	梅克塞斯
DF	19	Sagnol	萨尼奥尔
MF	6	Makelele	马克莱莱
MF	4	Vieira	维埃拉
MF	7	Pires	皮雷斯
MF	10	Zidane	齐达内
MF	17	Dacourt	达考特
MF	18	Pedretti	佩德罗蒂
MF	14	Rothen	罗腾
MF	22	Giuly	久利
FW	20	Trezeguet	特雷泽盖
FW	12	Henry	亨利
FW	11	Wiltord	维尔托德
FW	9	Saha	萨哈
FW	21	D・Cisse	D・西塞

德国 GERMANY

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kahn	卡恩
GK	12	Lehmann	莱曼
DF	3	A・Friedrich	A・弗里德里希
DF	4	Worns	沃恩斯
DF	2	Hinkel	辛克尔
DF	21	Lahm	拉姆
DF	6	Baumann	鲍曼
DF	5	Nowotny	诺沃特尼
MF	14	Rehmer	雷默
MF	19	Schneider	施奈德
MF	13	Ballack	巴拉克
MF	15	Kehl	凯尔
MF	16	Jeremies	杰里梅斯
MF	17	Rahn	拉恩
MF	7	Schweinsteiger	施维因斯泰格
MF	8	Hamann	哈曼
MF	22	Frings	弗林斯
FW	9	Bobic	博比奇
FW	10	Kuranyi	库兰伊
FW	20	Fraier	弗雷尔
FW	11	Klose	克洛斯
FW	18	Neuville	诺伊维尔
FW	23	Lauth	劳特

希腊 GREECE

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Nikopolidis	尼克普利迪斯
GK	13	Katergiannakis	卡特根拿基斯
GK	12	Chalkias	查基亚斯
DF	5	Dellas	德拉斯
DF	4	Dabizas	达比萨斯
DF	2	Seitaridis	塞塔尔迪斯
DF	14	Fyssas	费萨斯
DF	18	Antzas	安萨斯
DF	3	Venetidis	文内提蒂斯
DF	21	Kyrgiakos	基治阿科斯
DF	19	Kapsis	卡普希斯
MF	7	Zagorakis	扎格拉吉斯
MF	20	Karagounis	卡拉贡尼斯
MF	8	Giannakopoulos	吉安纳科波卢斯
MF	10	Tsiartas	察尔达斯
MF	6	Basinas	巴辛拿斯
MF	17	Georgiadis	乔格尔德斯
MF	23	Lakis	拉吉斯
MF	16	Kafes	加费斯
FW	15	Vryzas	维耶萨斯
FW	9	Charisteas	查里斯特亚斯
FW	11	Nikolaidis	尼科莱迪斯
FW	22	Papadopoulos	柏巴多普洛斯

匈牙利 HUNGARY

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kiraly	基拉利
GK	12	Vegh	韦格
DF	2	Bodog	博杜格
DF	3	Dragoner	佐格纳
DF	5	Z・Peto	Z・佩托
DF	22	Bodnar	博德纳
DF	4	Fuzi	福兹
DF	13	C・Feher	C・费尔
DF	14	Bodor	保度拿
MF	8	B・Toth	B・托史
MF	17	Dardai	达能戴
MF	16	Low	罗尔
MF	6	Lipcsei	利普塞
MF	20	Nemeth	内梅斯
MF	23	Simek	斯梅克
MF	7	Lisztes	利斯泽特
MF	15	Miriuta	米里乌塔
FW	10	Gera	格拉
FW	21	P・Kovacs	P・科瓦科斯
FW	11	Tokoli	托科里
FW	19	Szabics	斯扎比克斯
FW	9	Z・Kovacs	Z・科瓦科斯
FW	18	Kenesei	凯纳塞

爱尔兰 IRELAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Given	吉文
GK	16	Colgan	科尔根
DF	5	Breen	布尔
DF	22	Cunningham	坎宁汉
DF	2	Carr	卡尔
DF	4	Oshea	奥谢
DF	14	O Brien	奥布莱恩
DF	17	Doherty	多尔蒂
DF	23	Dunne	杜恩
DF	3	Harte	哈特
DF	12	Finnan	分南
MF	6	Holland	霍兰特
MF	13	Kinsella	金塞拉
MF	11	Kilbane	基尔巴尼
MF	15	Carsley	卡斯利
MF	8	Healy	希利
MF	20	McAteer	麦卡蒂尔
MF	21	Roy Keane	基恩
MF	19	Andy Reid	里德
FW	7	Duff	达夫
FW	10	Robbie Keane	罗比・基恩
FW	9	Connolly	康诺利
FW	18	Morrison	莫里森

意大利 ITALY

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Buffon	布丰
GK	12	Toldo	托尔多
DF	13	Nesta	内斯塔
DF	5	Cannavaro	卡纳瓦罗
DF	2	Panucci	帕努奇
DF	23	Materazzi	马特拉济
DF	6	Ferrari	费拉里
DF	3	Oddo	奥多
DF	15	Pancaro	潘卡罗
MF	19	Zambrotta	赞布罗塔
MF	20	Perotta	佩罗塔
MF	4	C・Zanetti	C・扎内蒂
MF	16	Camoranesi	卡莫拉内西
MF	8	Gattuso	加图索
MF	21	Pirlo	皮尔洛
MF	22	Ambrosini	安布罗西尼
MF	14	Fiore	费奥雷
FW	10	Totti	托迪
FW	7	Del Piero	皮埃罗
FW	9	Vieri	维耶里
FW	17	F・Inzaghi	F・英扎吉
FW	18	Cassano	卡萨诺
FW	11	Corradi	科拉迪

拉脱维亚 Latvia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kolinko	科林科
GK	12	Piedels	皮亚德斯
DF	2	Stepanovs	斯特法洛夫斯
DF	4	Zemlinskis	泽姆林斯吉斯
DF	7	Isakov	伊萨科夫
DF	6	Blagonadezdinz	巴干拿迪斯丁斯
DF	15	Smirnovs	施美洛夫斯
DF	16	Zirnis	兹林斯
MF	3	Astafjevs	阿斯塔法修斯
MF	5	Laizans	拉辛斯
MF	8	Bleidels	比雷德斯
MF	10	Rubins	鲁宾斯
MF	14	Lobanovs	鲁班洛夫斯
MF	18	Semjonovs	塞祖洛夫斯
MF	13	Pucinskis	佩仙施基斯
MF	19	Stolcers	斯托尔沙斯
FW	9	Verpakovskis	华帕科夫斯基斯
FW	17	Pahars	帕哈斯
FW	23	Rimkus	里姆库斯
FW	20	Dobrecovs	多巴科夫斯
FW	11	Prohorenkovs	普雷兰科夫斯
FW	22	Kolesnicenko	科连施尼仙科
FW	21	Miholaps	米霍拉普斯

荷兰 Netherland

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Van Der Sar	范・德・萨
GK	23	Waterreus	瓦特勒斯
DF	3	Stam	斯塔姆
DF	15	Frank de Boer	弗兰克・德・波尔
DF	2	Reiziger	雷齐格
DF	5	Van Bronckhorst	范・布隆霍斯特
DF	18	Heitinga	海亭加
MF	13	Van Bommel	范・博梅尔
MF	6	Cocu	科库
MF	8	Davids	戴维斯
MF	4	Ricksen	里克森
MF	14	Sneijder	斯索德
MF	21	Bosvelt	博斯维尔特
MF	20	Seedorf	西多夫
MF	11	Van Der Vaart	范・德・法特
MF	22	Zenden	岑登
FW	7	Van der Meyde	范・德・梅德
FW	10	Van Nistelrooy	范尼斯特鲁伊
FW	9	Kluivert	克鲁伊维特
FW	16	Overmars	奥维马斯
FW	19	Robben	鲁本
FW	12	Makaay	马凯
FW	17	Van Hooijdonk	范・霍伊东克

北爱尔兰 NORTHERN IRELAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Taylor	泰勒
GK	12	Carroll	卡罗尔
DF	5	McCartney	麦卡特尼
DF	6	Griffin	格里芬
DF	2	Baird	贝尔德
DF	18	Aaron Hughes	埃伦・休斯
DF	4	Murdock	莫多克
DF	16	Craigan	卡阿根
DF	23	Williams	威廉斯
DF	3	Kennedy	肯尼迪
MF	19	Lennon	连侬
MF	21	Mckey	麦基
MF	7	Gillespie	吉莱斯皮
MF	22	D・Johnson	D・约翰逊
MF	10	Michael Hughes	米尔高・休斯
MF	8	Whitley	维特利
MF	20	Mulryne	穆利
FW	9	Healy	希利
FW	11	Eliott	埃利奥特
FW	14	McVeigh	马克维奇
FW	15	Jones	钟斯
FW	13	J・Quinn	J・奎因
FW	17	Kirk	科克

挪威 NORWAY

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	E・Johnsen	E・约翰逊
GK	12	Olsen	奥尔森
GK	23	Myhre	梅赫雷
DF	17	Berg	伯格
DF	4	Lundekvam	伦德克万
DF	5	Basma	巴斯马
DF	2	Riise	里瑟
DF	3	Johnsen	约翰逊
DF	7	Bergdolmo	贝格多莫
DF	22	El Fakiri	埃法奇瑞
MF	8	M・Andersen	M・安德森
MF	6	Andersen	安德森
MF	14	Eirik Bakke	E・巴克
MF	13	Hangeland	汉格兰德
MF	16	Rushfeldt	拉什费尔德
MF	20	Strand	斯特兰德
FW	11	Iversen	伊弗森
FW	10	Solskjaer	索尔斯克亚
FW	21	Carew	卡努
FW	9	T・A・Flo	弗洛
FW	15	F・Johnsen	F・约翰逊
FW	18	H・Flo	H・弗洛
FW	19	Tessem	特森

波兰 POLAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Dudek	杜德克
DF	7	Hajto	哈吉托
DF	6	Bak	巴克
DF	2	Klos	克洛斯
DF	4	Mi・Zewlakow	Mi・泽莱科尔
DF	12	Szamotulski	施沙莫图斯基
DF	14	Kukielka	古吉尔卡
DF	17	Glowacki	科沃斯基
DF	3	Rzasa	利萨沙
DF	13	Zielinski	杰林斯基
DF	15	Baszczynski	巴斯施尼基
MF	5	Szymkowiak	苏高华基
MF	9	Lewandowski	莱温杜斯基
MF	23	Gorawski	戈拉斯基
MF	16	Kosowski	考索斯基
MF	20	Burkhardt	布尔克哈特
MF	8	Krzynowek	卡斯洛威克
MF	19	Zienczuk	施恩祖基
FW	10	Wichniarek	韦真拉列克
FW	11	Zurawski	祖拉斯基
FW	18	Kryszalowicz	克里扎诺维茨
FW	21	Niedzielan	尼迪斯兰
FW	22	Dabrowski	达博拉斯基

葡萄牙 PORTUGAL

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Ricardo	里卡多
GK	12	Quim	奎姆
DF	8	Meira	梅拉
DF	5	Couto	库托
DF	2	P・Ferreira	保罗・费雷拉
DF	3	Rui Jorge	鲁伊・乔治
DF	4	Andrade	安德纳德
DF	15	Beto	贝托
DF	16	R・Carvalho	卡瓦略
DF	14	Nuno Valente	努诺・瓦伦特
DF	13	Miguel	米盖尔
MF	6	Costinha	科斯蒂尼亚
MF	18	Maniche	马尼切
MF	7	Figo	菲戈
MF	22	S・Conceicao	S・孔塞桑
MF	10	Rui Costa	鲁伊・科斯塔
MF	19	Tiago	蒂亚戈
MF	11	Simao	西芒
MF	20	Deco	德科
FW	9	Pauleta	保莱塔
FW	17	C・Ronaldo	C・罗纳尔多
FW	23	Boa Morte	穆阿・莫特
FW	21	Nuno Gomes	鲁诺・戈麦斯

罗马尼亚 ROMANIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lobont	洛邦特
GK	12	Stelea	斯特里亚
GK	22	Dolha	杜拉哈
DF	4	Iencsi	伊恩克斯
DF	5	Chivu	孔特拉
DF	15	Contra	千达拉
DF	3	Rat	莱特
DF	6	Radoi	莱多伊
DF	17	Filipescu	菲利佩斯库
DF	2	Stoican	史托埃肯
DF	7	Dumitru	杜米特鲁
DF	14	Tamas	塔玛斯
DF	20	Stancu	斯坦库
MF	8	D・Munteanu	D・蒙特阿努
MF	11	Pancu	盘库
MF	16	Soava	斯奥瓦
MF	19	Petre	佩特尔
MF	13	Cherhat	彻纳特
FW	23	Mitea	米替
FW	10	Mutu	穆图
FW	18	Bratu	布拉图
FW	9	Ganea	加内亚
FW	21	Dica	迪卡

俄罗斯 RUSSIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Ovchinnikov	奥夫奇尼科夫
GK	12	Malafeev	马拉费夫
DF	13	Ignashevitch	伊格纳斯赫维奇
DF	14	Onopko	奥诺普科
DF	16	Evseev	埃夫耶夫
DF	17	Sennikov	森尼科夫
DF	21	Nizhegorodov	尼泽古罗多夫
DF	22	Solomatin	索洛马丁
MF	4	Smertin	斯梅尔金
MF	6	Loskov	鲁斯科夫
MF	8	Gusev	古塞夫
MF	15	Alenichev	阿伦尼切夫
MF	23	Aldonin	阿尔多宁
MF	2	Radimov	拉迪莫夫
MF	5	Kariaka	卡力卡
MF	19	Titov	提多夫
MF	20	Khokhlov	霍赫洛夫
MF	10	Mostovoi	莫斯托沃伊
MF	7	Izmailov	伊斯梅洛夫
MF	18	Semak	西莫克
FW	11	Kerzhakov	科扎考夫
FW	9	Bulykin	巴力金
FW	3	Sychov	塞乔夫

苏格兰 SCOTLAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Douglas	杜格拉斯
GK	12	Paul Gallacher	保罗・加纳扎
DF	4	Pressley	普雷斯利
DF	5	Wilkie	韦基克
DF	3	Naysmith	内史密斯
DF	8	Dailly	戴利
DF	19	G・Caldwell	G・卡尔德维
DF	23	Webster	维博斯特
DF	13	G・Alexander	G・亚历山大
DF	14	Ross	洛斯
MF	2	McNamara	麦克那马莱
MF	7	Fletcher	费莱切
MF	6	B・Ferguson	巴利・弗格森
MF	15	Rae	雷依
MF	20	Pearson	皮尔森
MF	21	Cameron	凯梅伦
MF	22	Devlin	德夫林
FW	11	McCan	麦肯
FW	9	Dickov	迪高夫
FW	10	McFadden	麦克法登
FW	16	Crawford	科劳福德
FW	17	Kenny Miller	肯尼・米勒
FW	18	Paul Gallagher	保罗・加拉赫

塞尔维亚及黑山 Serbia and Montenegro

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Jevric	杰夫里奇
GK	12	Zilic	泽利克
DF	5	Dudic	杜迪奇
DF	6	Gavrancic	格拉尔安西奇
DF	20	Krstajic	凯斯塔奇
DF	14	Cirkovic	西尔科维奇
DF	17	Dragutinovic	达古提诺维奇
DF	16	Ocokoljic	奥科高力季奇
DF	2	N・Djordjevic	N・杜祖迪维奇
DF	3	Sarac	沙拉克
MF	4	Mladenovic	马尔登诺维奇
MF	7	Stankovic	斯坦科维奇
MF	10	Vidic	维迪克
MF	15	Trobok	特洛伯克
MF	21	Duljaj	杜亚扎
MF	22	Illic	伊力奇
MF	13	Brnovic	布洛维奇
MF	19	Ivic	伊维奇
FW	18	Kovacevic	科瓦萨维奇
FW	11	Ljuboja	里尤伯加
FW	8	Kezman	凯泽曼
FW	9	Milosevic	米洛舍维奇
FW	23	Pantelic	潘特力奇

斯洛伐克 SLOVAKIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Konig	科林格
GK	12	Bucek	布塞克
DF	5	Varga	瓦尔加
DF	23	Hanek	汉尼克
DF	6	Zabavnik	扎巴卫尼克
DF	4	Labant	莱班特
DF	19	Perokos	佩洛科斯
DF	2	Klimpl	吉利姆普
DF	21	V・Leitner	V・雷特纳
DF	22	Zaman	扎曼
DF	13	Blulagaso	布鲁拉加索
MF	16	Karhan	卡尔汉
MF	9	Michalik	米切亚利克
MF	3	B・Labant	B・莱班特
MF	7	Kisel	奇瑟尔
MF	20	Demo	德莫
FW	8	S・Nemeth	S・内梅斯
FW	10	Janocko	贾洛斯科
FW	11	Vittek	韦特克
FW	14	Kozlej	科斯勒季
FW	15	Oravec	奥拉维奇
FW	17	Mintal	明塔尔
FW	18	Reiter	雷特尔

斯洛文尼亚 SLOVENIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Simeunovic	西梅乌诺维奇
GK	12	Dabanovic	达巴诺维奇
GK	22	Mavric	马夫利奇
DF	6	A・Knavs	A・克纳夫斯
DF	4	Vugdalic	维格达利奇
DF	2	Cipot	希波特
DF	3	Karic	卡历
DF	15	Cesar	塞萨尔
DF	16	Bulajic	布拉基奇
MF	7	Sukalo	苏卡洛
MF	11	Pavlin	帕夫林
MF	8	Nastja	纳斯特亚
MF	10	Zahovic	扎霍维奇
MF	5	Stomtu	斯托姆图
MF	17	Karicchi	卡尔利西奇
MF	19	Filekovic	费勒科维奇
MF	20	Koren	科尔恩
MF	23	Zlogar	兹洛加
FW	9	Siljak	斯里亚克
FW	18	Acimovic	阿西莫维奇
FW	13	Rudoja	鲁多亚
FW	14	Rakovic	拉科维奇
FW	21	Cimirotic	齐米罗蒂奇

西班牙 SPAIN

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	23	Casillas	卡西利亚斯
GK	1	Canizares	凯尼萨雷斯
DF	3	Marchena	马尔切纳
DF	2	Salgado	萨尔加多
DF	5	Puyol	普约尔
DF	18	Cesar Martin	马丁
DF	22	Juanito	华尼托
DF	15	Raul Bravo	劳尔・布拉沃
MF	6	Helguera	赫尔格拉
MF	4	Albelda	阿尔贝达
MF	8	Baraja	巴拉哈
MF	14	Vicente	维森特
MF	16	Xabi Alonso	哈维・阿隆索
MF	20	Xavi	哈维
MF	21	Valeron	贝莱隆
MF	13	Guti	古蒂
FW	17	Etxeberria	埃切贝里亚
FW	7	Raul	劳尔
FW	9	F・Torres	F・托雷斯
FW	19	Joaquin	华金
FW	12	Reyes	雷耶斯
FW	11	Luque	卢克
FW	10	Morientes	莫里恩特斯

[illegible]

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Isaksson	伊萨克松
GK	12	Hedman	海德曼
DF	4	M・Svensson	迈克尔・史文森
DF	15	Jakobsson	雅科布森
DF	3	Mellberg	梅尔伯格
DF	2	Lucic	卢西克
DF	13	C・Andersson	C・安德森
DF	14	Dorsin	道斯因
DF	5	Edman	埃德曼
MF	7	Nilsson	尼尔森
MF	8	Svensson	史文森
MF	16	Kallstrom	卡斯特森姆
MF	9	Ljungberg	永贝里
MF	18	Jonsson	约翰逊
MF	6	Linderoth	林德罗特
MF	19	Farnerud	法尔内鲁德
MF	17	A・Andersson	A・安德森
MF	23	A・Johansson	A・约翰森
FW	10	Ibrahimovic	伊布拉西莫维奇
FW	20	Allback	阿尔佩克
FW	21	Skoog	斯古
FW	22	Prica	皮瑞卡
FW	11	Larsson	拉尔森

瑞士 SWITZERLAND

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Stiel	斯蒂尔
GK	12	Zuberbuehler	祖贝布海尔勒
GK	23	Borer	伯莱尔
DF	5	Murat Yakin	穆拉特・雅金
DF	20	P・Muller	P・穆勒
DF	2	Haas	哈斯
DF	14	Magnin	马格林
MF	13	Zwyssig	兹维辛格
DF	4	Henchoz	亨乔兹
DF	17	Spycher	斯皮切尔
MF	6	Vogel	沃戈尔
MF	7	Cabanas	卡班纳斯
MF	8	Wicky	维基
MF	18	Huggel	胡格尔
MF	15	Cantaluppi	凯塔鲁皮
MF	19	Meyer	梅尔
MF	16	Celestini	切莱斯蒂尼
MF	3	Berner	贝尔纳
FW	10	Hakan Yakin	雅金
FW	9	A・Frei	A・菲尔
FW	11	Chapuisat	查普伊萨
FW	22	Streller	斯特雷勒
FW	21	M・Rama	M・拉马

土耳其 TURKEY

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Rustu	鲁斯图
GK	12	Omer	奥马尔
GK	23	Zafer	扎费尔
DF	5	Alpay	阿尔佩
DF	3	Bulent	布伦特
DF	4	Fatih	法提赫
DF	2	Ibrahim	伊布印
DF	13	Pembe	彭比
DF	15	Emre Asik	埃莫雷・阿西克
DF	22	Deniz Baris	巴瑞斯
MF	8	Tugay	图盖伊
MF	7	Okan	奥坎
MF	6	Emre	埃莫雷
MF	16	Umit Davala	尤米特・达瓦纳
MF	19	Gokdeniz	格克戴尼兹
MF	20	Tayfun	塔伊丰
MF	14	Yildiray Basturk	巴斯图尔克
MF	21	Tumer	图梅尔
FW	10	Nihat	尼哈特
FW	9	Hakan Sukur	哈坎・苏克
FW	11	Hasan Sas	哈桑・萨斯
FW	17	Ilhan Mansiz	伊尔汉・曼斯
FW	18	Tuncay	图卡伊

乌克兰 UKRAINE

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	12	Reva	莱瓦
GK	1	Shovkovski	绍夫克夫斯基
GK	23	Shutkov	席特科夫
DF	2	Luzhny	卢茨尼
DF	3	Fedorov	费多罗夫
DF	6	Dmytrulin	杜米特鲁林
DF	5	Nesmachny	内斯马奇尼
DF	8	Popov	波波夫
DF	19	Holovko	戈洛夫科
DF	18	Zubov	朱波夫
MF	4	Tymoshchyuk	杜姆卓克
MF	22	Husin	胡辛
MF	9	Gorshkov	格萨科夫
MF	13	Kalinichenko	凯尼奇恩克
MF	20	Onischenko	奥尼斯琴克
MF	21	Kormiltsev	科尔米尼瑟夫
FW	10	Voronin	沃洛林
FW	11	Vorobei	沃洛贝
FW	7	Shevchenko	舍普琴科
FW	16	Serebrennikov	塞雷布伦尼科夫
FW	14	Rebrov	雷布洛夫
FW	15	Venhlinski	范希林斯基
FW	17	Melashchenko	麦拉斯肯科

威尔斯 WALES

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Paul Jones	保罗・琼斯
GK	21	Crossley	克罗斯利
DF	4	Gabbidon	加比顿
DF	12	Melville	梅维利
DF	2	Delaney	德兰尼
DF	20	Page	佩奇
DF	14	Barnard	巴纳德
DF	24	Thatcher	萨切尔
MF	17	Pembridge	派姆布里奇
MF	10	Davies	戴维斯
MF	5	Savage	萨维奇
MF	3	Speed	斯皮德
MF	6	C・Robinson	C・罗宾逊
MF	15	Johnson	约翰逊
MF	23	Trollope	特罗洛普
MF	16	Oster	奥斯特
MF	19	Koumas	库马斯
FW	8	Bellamy	贝拉米
FW	11	Giggs	吉格斯
FW	9	Hartson	哈特森
FW	7	Earnshaw	恩斯奥
FW	18	Blake	布雷克
FW	22	Taylor	泰勒

喀麦隆 CAMEROON

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kameni	凯麦尼
GK	17	M·Kameni	M·卡梅尼
DF	13	Mettomo	麦特莫
DF	4	Song	宋
DF	2	Perrier Doumbe	佩雷尔·达姆贝
DF	3	Tchato	特扎托
DF	5	Atouba	阿图巴
DF	6	Njanka	恩杰凯
DF	15	Wome	沃米
MF	19	Djemba	迪杰姆巴
MF	7	Mbami	杰巴米
MF	8	Geremi	杰雷米
MF	12	Falemi	法莱米
MF	16	Abdelaziz	艾贝德拉兹斯
MF	14	Makoun	马科恩
MF	22	Kome	科米
MF	23	Epalle	埃帕勒
MF	20	Olembe	奥勒贝
MF	21	Mezague	麦萨古
FW	9	Eto'o	埃托奥
FW	11	N'Diefi	恩迪菲
FW	18	Idrissou	伊德里索
FW	10	Job	乔博

埃及 EGYPT

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	El Sayed	埃萨耶德
GK	16	W·El Sayed	埃沙耶
GK	23	E·Mahmoud	E·马蒙特
DF	5	El Saqqa	埃萨加
DF	15	El Tabey	埃塔贝
DF	21	H·Said	H·塞德
DF	2	Fahim	法西姆
DF	4	El Nahas	埃纳哈斯
DF	6	Goma'a	戈马
DF	22	El Desouki	埃德索奇
DF	3	W· El Kabany	W·埃卡宾尼
MF	11	T·Said	T·塞德
MF	14	Emam	伊曼
MF	13	Barakat	巴拉卡特
MF	8	Abdel—Hamid	埃德 哈米德
MF	17	A·Hassan	A·哈桑
MF	7	A·Fathi	A·法史
MF	12	T·El Sayed	T·埃塞伊德
MF	18	Ghaly	哈里
FW	20	Belal	贝拉尔
FW	9	Mido	米杜
FW	10	H·Hassan	H·哈桑
FW	19	A·Abdel Halim	A·阿卜德拉里

摩洛哥 MOROCCO

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Fouhami	福哈米
GK	12	El Jarmouni	埃祖蒙尼
GK	22	Lamyaghri	拉米亚格尼
DF	4	Ouaddou	艾亚多
DF	5	Naybet	奈贝特
DF	6	Karkouri	凯考里
DF	2	Regragui	雷格拉古尔
DF	19	Alioui	艾利奥尔
DF	23	Chklit	奇克利特
DF	3	Roumani	莱尤奎
MF	8	Kissi	基施斯
MF	15	Safri	沙菲尔
MF	13	Kharja	卡哈尔贾
MF	16	Mokhtari	莫卡塔尔
MF	11	Moha	莫哈
MF	20	Y·Hadji	Y·哈吉
MF	21	Diane	戴安尼
FW	7	Zairi	扎尔利
FW	17	Chamakh	查马赫
FW	9	Bassi	巴斯
FW	10	Hdiouad	雷圭纳德
FW	14	Bidoudane	比考达尼
FW	18	Baha	巴哈

尼日利亚 NIGERIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Enyeama	恩耶马
GK	12	Etafia	伊塔菲亚
DF	2	Yobo	约布
DF	5	Okoronkwo	奥库隆沃
DF	15	Abbey	阿贝伊
DF	16	Udeze	伍德泽
DF	6	Enkahire	恩凯赫雷
DF	3	Babayaro	巴巴亚罗
DF	18	Orjinta	奥晋塔
MF	14	Olufejana	奥罗杰那
MF	10	Okocha	奥科查
MF	11	Lawal	拉瓦尔
MF	20	Odemwingie	奥登维尼基
MF	19	Ekong	埃孔恩
MF	21	Ekwueme	伊库梅
MF	22	Oruma	奥鲁玛
FW	7	Utaka	尤塔凯
FW	4	Kanu	卡努
FW	8	Aiyegbeni	埃耶贝尼
FW	13	Ikedia	伊克迪亚
FW	23	Martins	马丁斯
FW	9	Agali	阿加利
FW	17	Aghahowa	阿加霍瓦

塞内加尔 Senegal

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sylva	席尔瓦
GK	16	Omar Diallo	奥马戴拿路
GK	22	Cissokho	西索克奥
DF	4	Diop	迪奥普
DF	5	Diawara	迪亚瓦拉
DF	13	Diatta	迪亚塔
DF	2	Daf	达夫
DF	3	I·Faye	I·菲尔
DF	17	F·Coly	F·科尼
DF	21	Beye	比耶
MF	6	A·Cisse	A·西塞
MF	15	Diao	戴奥
MF	14	N'Doye	尼多耶
MF	8	S·Ndiaye	S·尼迪亚耶
MF	20	Amdy Faye	A·菲尔
MF	19	B·Diop	B·迪奥普
MF	10	Fadiga	法迪加
MF	23	Mendy	门迪
FW	7	Henri Camara	亨利·卡马拉
FW	11	Diouf	迪乌夫
FW	18	Niang	尼安吉
FW	9	D·Kamara	D·卡马拉
FW	12	Diabang	迪亚班奇

南非 SOUTH AFRICA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Baron	巴洛
GK	1	Arendse	阿兰德斯
DF	4	Mokoena	莫考纳
DF	5	Mabizela	马比泽莱
DF	2	Molefe	摩勒非
DF	3	Lekgetho	内格瑟索
DF	20	Coyle	科尔勒
DF	22	Fish	菲史
DF	7	Kannemeyer	卡尼梅亚
DF	23	Carnell	凯内尔
MF	19	Moshoeu	莫苏尔
MF	13	Mhlongo	摩罗戈
MF	15	Zuma	祖马
MF	18	Buckley	布克勒
MF	6	Sibaya	西比亚
MF	12	T·Mokoena	T·莫科伊纳
MF	8	Pienaar	皮耶纳尔
MF	10	Fredericks	弗雷德里克斯
MF	11	Pule	普勒
FW	14	Nomvete	诺姆维特
FW	21	Mayo	玛尤
FW	9	Nhleko	纳勒科
FW	17	Koumantarakis	科曼塔纳吉斯

突尼西亚 TUNISIA

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Boumnijel	博姆里杰尔
GK	23	Fadhel	法德尔
GK	16	Khaled Azaiez	卡尼特·阿扎斯
DF	15	Jaidi	加迪
DF	2	Badra	巴德莱
DF	3	Hagui	哈古尔
DF	19	Ayari	阿耶利
DF	4	Yahia	雅希亚
DF	21	Saidi	沙伊迪
DF	6	H·Trabelsi	H·特雷贝斯
DF	20	Clayton	克拉里顿
MF	8	Nafti	纳费蒂
MF	13	Bouazizi	鲍亚兹斯
MF	18	Ben Achour	本·阿科尔
MF	14	Chedli	切德利
MF	10	Ghodbane	戈德巴尼
MF	22	Mkacher	马卡切
MF	12	Mnari	曼纳尼
MF	7	Melki	梅尔基
FW	5	Jaziri	贾兹利
FW	11	F·Santos	F·桑托斯
FW	9	Braham	巴拉汉姆
FW	17	Jedidi	杰蒂迪

哥斯达黎加 Costa Rica

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Mesen	梅森
GK	18	Porras	波拉斯
DF	4	R·Parks	R·柏科斯
DF	21	Wright	赖特
DF	5	Martinez	马丁内斯
DF	3	Marin	马林
DF	14	Chinchilla	奇因奇拉
DF	13	Wallance	瓦兰斯
MF	8	Solis	索里斯
MF	10	Centenno	圣腾诺
MF	2	Drummond	杜鲁门德
MF	22	Castro	卡斯特罗
MF	6	Wilmer Lopez	韦尔默·洛佩斯
MF	17	Alfaro	阿方罗
MF	20	A·Castro	A·卡斯特罗
MF	23	D·Fonseca	D·丰塞卡
MF	13	Badilla	巴迪拉
MF	16	Bryce	拜尔策
MF	19	A·Solis	A·索里斯
FW	9	Wanchope	万乔普
FW	11	R·Gomez	R·戈麦斯
FW	7	Fonseca	丰塞卡
FW	12	W·Parks	W·柏科斯

牙买加 Jamaica

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Ricketts	里克特斯
GK	12	Lawrence	劳伦斯
DF	2	F·Davis	F·戴维斯
DF	4	Stewart	斯特瓦特
DF	3	C·Davis	C·戴维斯
DF	7	Langley	兰格利
DF	5	Goodison	戈迪逊
DF	13	Sinclair	辛克莱尔
MF	14	M·Johnson	M·约翰逊
MF	6	Marshall	马萨尔
MF	8	Micah Hyde	梅查·赫伊德
MF	18	J·Johnson	J·约翰逊
MF	9	Williams	威廉姆斯
MF	15	Ziadie	基亚蒂
MF	16	Chin—Sue	琴素尔
MF	21	Daley	达勒尔
MF	17	Ralph	拉尔夫
MF	19	J·Williams	J·威廉姆斯
MF	20	Whitmore	维特莫尔
FW	10	Fuller	福勒尔
FW	11	Lowe	卢尔
FW	22	Hall	哈尔
FW	23	Lisbie	利斯比

墨西哥 Mexico

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sanchez	桑切斯
GK	12	O·Perez	O·佩雷斯
DF	6	F·Rodriguez	F·罗德里格斯
DF	15	Osorio	奥索里奥
DF	4	Marquez	马奎斯
DF	2	Davino	达温诺
DF	22	C·Suarez	C·苏亚雷斯
DF	3	M·Perez	M·佩雷斯
DF	5	Briseno	布鲁塞诺
DF	16	S·Carmona	S·卡尔莫纳
DF	17	Altamirano	阿尔塔米莱诺
DF	8	Pardo	帕拉多
MF	20	G·Torrado	G·托拉多
MF	13	I·Lopez	I·洛佩斯
MF	23	D·Martinez	D·马丁内斯
MF	7	R·Garcia	R·加西亚
MF	14	Perez	佩雷斯
MF	18	Rodriguez	罗德里格斯
FW	11	Bravo	布拉沃
FW	19	Bautista	巴蒂斯塔
FW	10	C·Blanco	C·布兰克
FW	9	Borgetti	博尔杰蒂
FW	21	J·Mendoza	J·门多萨

美国 United States

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Keller	科尔莱
GK	18	Howard	霍华德
DF	12	Bocanegra	布坎格纳
DF	3	Berhalter	贝尔哈特
DF	4	Mastroeni	马斯特罗尼
DF	2	Hejduk	赫杰杜克
DF	13	Pope	波佩
DF	23	Gibbs	吉布斯
DF	6	Cherundolo	切伦多罗
DF	21	Sanneh	桑内赫
MF	5	Reyna	雷纳
MF	14	Armas	阿马斯
MF	20	Stewart	斯特沃特
MF	17	Beasley	贝斯雷伊
MF	16	Zavagnin	扎瓦格宁
MF	22	Klein	克莱恩
MF	7	Lewis	李维斯
MF	15	Convey	考维伊
FW	8	McBride	麦克布莱德
FW	10	Donovan	多诺万
FW	9	Wolff	沃尔夫
FW	11	Clint	克林特
FW	19	Casey	卡瑟利

阿根廷 Argentina

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	12	Cavallero	卡瓦列罗
GK	1	Franco	弗朗哥
DF	4	Quiroga	金罗加
DF	6	Samuel	萨穆埃尔
DF	2	Ayala	阿亚拉
DF	8	J·Zanetti	J·扎内蒂
DF	24	Diaz	迪亚斯
DF	3	Heinze	海因策
DF	13	Placente	普纳森特
MF	5	Almeyda	阿尔梅达
MF	16	Aimar	埃马尔
MF	15	D'Alessandro	达历桑德罗
MF	23	Sorin	索林
MF	11	Veron	贝隆
MF	14	Cambiasso	坎比亚索
MF	21	Solari	索拉里
FW	18	Kily Gonzalez	基利·冈萨雷斯
FW	19	Delgado	德尔加多
FW	9	Crespo	克雷斯波
FW	7	Saviola	萨维奥拉
FW	17	D·Milito	D·米利托
FW	20	C·Lopez	C·洛佩斯
FW	22	Galletti	加莱蒂

巴西 Brazil

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Dida	迪达
GK	12	Marcos	马科斯
DF	3	Lucio	卢西奥
DF	4	Roque Junior	R・儒尼奥尔
DF	6	Roberto Carlos	罗伯托・卡洛斯
DF	14	Edmilson	埃德米尔森
DF	20	Juan	胡安
DF	13	Belletti	贝莱蒂
DF	22	Junior	儒尼奥尔
MF	2	Cafu	卡福
MF	8	Emerson	埃莫森
MF	5	Gilberto Silva	吉尔伯托・席尔瓦
MF	16	Kaka	卡卡
MF	11	Ze Roberto	泽・罗伯托
MF	7	Ronaldinho	罗纳尔迪尼奥
MF	15	Renato	雷纳托
MF	23	Elano	埃拉诺
MF	10	Juninho・P	儒尼奥尔・保莱斯塔
MF	17	Alex	阿历克斯
MF	21	Diego	迭戈
FW	9	Ronaldo	罗纳尔多
FW	18	Fabiano	法比亚诺
FW	19	Adriano	阿德里亚诺

智利 Chile

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Tapia	塔皮亚
GK	12	Varas	瓦纳斯
DF	5	Contreras	孔特雷莱斯
DF	3	M・Ramirez	M・拉米雷斯
DF	19	Olarra	奥拉莱
DF	4	Rodrigo Perez	R・佩雷斯
DF	13	Fuentes	福恩特斯
DF	16	R・Rojas	R・罗加斯
DF	2	Alvares	埃瓦雷斯
DF	21	Gonzalez	冈萨雷斯
MF	14	Marcos Gonzalez	马科斯・冈萨雷斯
MF	18	Melendez	梅伦德斯
MF	17	Mirosevic	米洛舍维奇
MF	10	J・Acuna	J・阿库纳
MF	20	Pizarro	皮萨罗
MF	6	Ormazabal	奥马扎贝
MF	20	Mark Gonzalez	马克・冈萨雷斯
FW	8	Martel	马特尔
FW	15	Pinilla	皮尼利
FW	9	Navia	纳维亚
FW	7	Salas	萨拉斯
FW	22	Norambuena	诺拉姆布埃纳
FW	23	H・Tapia	H・塔皮亚

哥伦比亚 Colombia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Calero	卡勒罗
GK	22	Mondragon	莫德拉戈恩
DF	2	Ivan Cordoba	伊万・科尔多巴
DF	3	Yepes	耶佩斯
DF	23	Martinez	马丁内斯
DF	6	Perea	佩雷亚
DF	14	Ivan Lopez	伊万・洛佩斯
DF	20	Bedoya	贝多雅
DF	24	Cortes	孔特斯
MF	4	Viveros	韦尔罗斯
MF	8	Lozano	罗扎诺
MF	15	Viafara	韦亚法纳
MF	17	Patino	帕亭诺
MF	19	Grisales	格利萨勒斯
MF	10	Hernandez	赫尔兰德斯
MF	16	Jorge Lopez	乔治・洛佩斯
MF	21	Restrepo	利斯特尔珀
MF	11	Arriaga	阿利亚加
MF	5	Oviedo	奥维多
FW	13	Montoya	莫托雅
FW	18	Molina	摩雷纳
FW	9	Angel	安赫尔
FW	7	Becerra	贝策拉

厄瓜多尔 Ecuador

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Cevallos	策瓦洛斯
GK	12	J・Espinoza	J・埃斯皮诺萨
DF	3	Hurtado	胡尔塔多
DF	17	Espinoza	埃斯皮诺萨
DF	4	De La Cruz	德・拉・克鲁斯
DF	18	Reasco	雷斯科
DF	2	Poroso	珀洛索
DF	6	Corozo	科罗佐
MF	5	Obregon	奥贝尔戈
MF	15	Ayovi	阿约维
MF	19	Mendez	门德斯
MF	16	Chala	查拉
MF	20	Tenorio	特诺里奥
MF	7	L・Gomez	L・戈麦斯
MF	22	Ambrossi	安布罗西
MF	13	Angel Fernandez	安赫尔・费尔兰德斯
MF	21	W・Sanchez	W・桑切斯
MF	10	Alex Aguinaga	A・阿吉纳加
FW	9	Carlos	卡洛斯
FW	8	Ordonez	奥多内斯
FW	11	F・Salas	F・萨拉斯
FW	14	Kaviedes	卡维德斯
FW	23	A・Delgado	A・德尔加多

巴拉圭 Paraguay

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	12	Villar	维尔莱
GK	22	Tavarelli	塔瓦莱利
DF	3	Caceres	凯塞莱斯
DF	4	Gamarra	加马拉
DF	2	Arce	阿尔西
DF	21	Caniza	卡尼萨
DF	19	D・Veron	D・贝隆
DF	5	Toledo	托莱多
DF	14	Da Silva	迪・席尔瓦
MF	16	Enciso	恩西索
MF	13	Paredes	派莱德斯
MF	6	Bonet	波内特
MF	8	Gavilan	加尔维兰
MF	15	Isasi	伊萨西
MF	17	A・Ortiz	A・奥提兹
MF	7	Hugo Ortiz	H・奥提兹
MF	10	Alvarenga	阿尔瓦伦盖
FW	11	Campos	冈波斯
FW	20	Cardozo	卡多索
FW	24	Santa cruz	圣・克鲁斯
FW	18	Cabanas	卡巴纳斯
FW	9	Bareiro	巴利艾罗
FW	23	Cuevas	库尔瓦斯

秘鲁 Peru

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Ibanez	伊巴内兹
GK	12	Delgado	德尔加多
GK	21	Butron	布特隆
DF	22	Galliquio	盖尔利奎奥
DF	3	Rebosio	莱波斯奥
DF	4	Jorge Soto	乔治・索托
DF	5	Emilio	埃米利奥
DF	2	Villalta	维尔莱塔
DF	6	Jose Soto	乔斯索托
DF	15	Salas	萨拉斯
MF	19	Ciurlizza	西尔里扎
MF	8	Jayo	佳尤
MF	7	Solano	索拉诺
MF	10	Palacios	帕拉西奥斯
MF	20	Zegarra	泽盖莱
MF	11	Quinteros	奎恩特罗斯
MF	25	J・Garcia	J・加西亚
MF	24	Moran	莫拉
FW	14	Pizarro	皮萨罗
FW	16	Mendoza	蒙多扎
FW	9	Silva	席尔瓦
FW	17	Farfan	法尔范
FW	18	Orejuela	奥吉拉

乌拉圭 Uruguay

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Munua	穆努阿
GK	12	Barbat	巴尔巴特
DF	14	Gonzalez	冈萨雷斯
DF	6	D・Lopez	D・洛佩斯
DF	4	Lago	拉戈
DF	15	A・Romero	A・罗梅罗
DF	2	Bizera	比泽拉
DF	3	Sorondo	索隆多
DF	13	Aguiar	阿古亚尔
MF	5	Sosa	索萨
MF	11	Nunez	努内斯
MF	7	Abeijon	埃贝琼恩
MF	8	Munhoz	穆赫斯
MF	23	Rodriguez	罗德里格斯
MF	17	Olivera	奥利维拉
MF	10	Liguera	里圭洛
FW	20	Recoba	雷科巴
FW	19	Chevanton	切万顿
FW	21	Forlan	弗兰
FW	9	C・Bueno	C・布恩诺
FW	16	Zalayeta	萨拉耶塔
FW	18	Sanchez	桑切斯
FW	22	Hornos	霍尔诺斯

中国 China

位置	背号	中文译名	汉字输入
GK	1	刘云飞	刘：り云：う飞：ひ
GK	23	李健	李：り健：け
DF	14	李玮峰	李：り伟：い峰：ほ
DF	12	魏新	魏：き新：し
DF	3	杨璞	杨：よ朴：ほ
DF	7	孙继海	孙：そ继：け海：か
DF	22	杜威	杜：と威：い
DF	4	郝伟	郝：か伟：い
DF	6	徐云龙	徐：し云：う龙：り
MF	5	郑智	郑：て智：ち
MF	17	肖战波	肖：し战：せ波：は
MF	15	肇俊哲	肇：ほ俊：し哲：て
MF	19	郑斌	郑：て斌：ひ
MF	8	李铁	李：り铁：て
MF	21	刘金东	刘：り金：き东：と
MF	26	王鹏	王：お鹏：ほ
MF	16	冯萧霆	冯：ひ肖：し廷：て
MF	20	邵佳一	绍：し佳：か一：い
MF	25	周海滨	周：し海：か滨：ひ
FW	10	张玉宁	张：ち玉：き宁：ね
FW	9	郝海东	郝：か海：か东：と
FW	11	李毅	李：り毅：き
FW	18	张烁	张：ち硕：せ

伊朗 Iran

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Mirzapour	莫扎普尔
GK	12	Rahmati	拉马提
DF	3	Golmohammadi	格莫哈马迪
DF	4	Rezaei	雷扎伊
DF	15	Nosrati	罗斯纳提
DF	13	Kaabi	卡比
DF	23	Taghipour	塔格奥伊保尔
DF	20	Hashemi Nassab	哈什米纳萨博
DF	5	Kameli	卡梅利
DF	16	Amirabadi	阿梅纳巴蒂
MF	7	Kavianpour	卡维安普尔
MF	6	Nekounam	尼科纳姆
MF	2	Mahdavikia	马达维基亚
MF	21	Zandi	赞蒂
MF	18	Madanchi	马丹奇
MF	14	Navidikia	纳维迪基亚
MF	17	Zare	扎雷
MF	22	Nosrati	诺斯纳提
FW	11	Vahedinikbakt	华希蒂尼科巴克
FW	8	Karimi	卡里米
FW	10	Daei	戴伊
FW	9	Kazemeyan	卡泽梅延
FW	19	Borhani	博哈尼

韩国 Korea

位置	背号	中文译名	汉字输入
GK	1	李云在	李：り云：う在：さ
GK	21	金龙大	金：き龙：り大：た
GK	23	金永光	金：き永：え光：こ
DF	2	曹秉局	曹：そ秉：へ谷：た
DF	6	柳相铁	柳：や相：そ铁：て
DF	7	金泰映	金：き泰：た映：え
DF	15	朴忠均	朴：は忠：ち均：き
DF	4	崔真哲	崔：さ真：し哲：て
DF	17	崔源棹	崔：さ源：け就：し
DF	3	金东进	金：き东：と进：し
MF	5	金南一	金：き南：な一：い
MF	22	宋钟国	宋：そ钟：し国：こ
MF	12	李荣杓	李：り荣：え杓：し
MF	8	朴智星	朴：ほ智：ち星：せ
MF	11	郑景浩	郑：て景：け浩：こ
MF	20	金斗铉	金：き斗：と铉：け
MF	13	李乙容	李：り乙：お容：よ
FW	16	车杜里	车：し杜：と里：り
FW	9	薛琦铉	涉：し崎：さ铉：け
FW	19	安贞桓	安：あ贞：て桓：か
FW	14	李天秀	李：り天：て秀：し
FW	10	崔成国	崔：さ成：せ国：こ
FW	18	曹宰榛	曹：し宰：さ榛：し

沙地阿拉伯 Saudi Arabia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Sharifi	沙利菲
GK	1	Al Deayea	代亚耶亚
GK	13	Zaid	扎伊德
DF	3	Tukar	图卡尔
DF	4	Al Montasheri	阿尔・蒙塔萨里
DF	2	Ahmed Dokhi	艾哈迈德・多基
DF	19	Al Saqri	阿尔・沙奇利
DF	12	Al Abdali	阿尔・阿比达利
DF	21	Al Saby	阿尔・沙比
DF	20	Al Janoubi	阿尔・贾诺比
DF	23	Al Badegri	阿尔・巴德利
MF	8	Nour	诺亚
MF	14	Sowed	索维德
MF	16	Al Owairan	阿尔・奥瓦拉恩
MF	6	Omar A・	奥玛 A・
MF	18	Al Mohammedi	阿尔・默罕墨德
MF	11	Al Nadari	阿尔・拿迪利
MF	10	Al Shalhoub	阿尔・沙尔霍巴
MF	15	Al Khathran	阿尔・卡哈特兰
FW	7	Al Shahrani	阿尔・沙哈拉尼
FW	9	Al Gazani	阿尔・加扎尼
FW	29	Al Meshal	阿尔・马瑟亚尔
FW	17	Al Sharif	阿尔・沙利弗

澳洲 Australia

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Schwarzer	斯瓦泽尔
GK	12	Kalac	凯莱科
DF	6	Popovic	波波尼奇
DF	3	Moore	莫尔
DF	22	Muscat	姆斯凯特
DF	16	Vidmar	维德马
DF	13	Foxe	弗克斯
DF	15	Laybutt	雷布特
DF	2	Neill	内伊尔
MF	8	Skoko	斯科克
MF	4	Okon	奥孔
MF	7	Emerton	埃莫顿
MF	11	Lazaridis	拉萨里迪斯
MF	14	Cahill	卡西尔
MF	20	Grella	戈雷莱
MF	19	Bresciano	布雷西亚诺
FW	10	Kewell	科维尔
FW	9	Viduka	维杜卡
FW	5	Chipperfield	奇普佩费德
FW	17	Agostino	阿戈斯蒂诺
FW	18	Sterjovski	斯特尤斯克
FW	21	Aloisi	埃奥斯
FW	23	Max Vieri	M・维耶里

© 2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS.

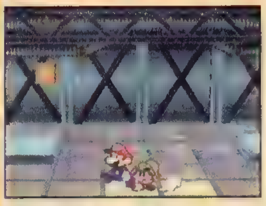
ペーパーマリオRPG

★纸片马里奥之旅最终回★

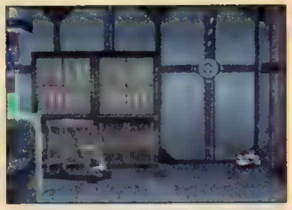
●任天堂●7月22日●RPG●1人玩●专用 DVD-ROM
●记忆容量 17格●5800日元●http://www.nintendo.co.jp/

纸片马里奥 RPG
Text:小志幽凉 Design:siuau

巴迪达最后的挑战



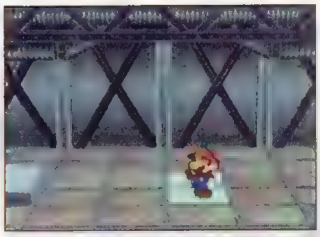
来到月面基地入口的马里奥，马上就被那个戴眼镜的红胡子发现，原来这里就是巴迪达的基地米加巴迪基地(メガバッテンのアジト)。成功击倒敌人来到基地内部一阶，首先往右走来到尽头的房间，里面在地上铺设了电网而对岸放有一个宝箱，只要记住进入房间时发光的地板，然后从这些地板上走就能免受电击的伤害，到达对岸从宝箱取得“电梯钥匙(エレベーターキー)”。

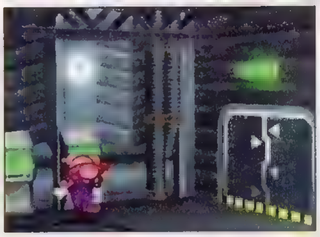


回到一阶的走廊，用“电梯钥匙”开启电梯就能够到达地下一阶或地下二阶。这里先前往地下二阶，来到第二个设了电网的房间。虽然本次不会再显示发光的安全地板，不过细心观察的话会发觉部份地板的颜色与周围的色调不相符，略有光泽，而那些便是隐藏的安全地板，经由这种地板便能到达对岸从宝箱取得第1张紫色的“门卡(カードキー)”。接着折返进入电梯右边第二扇门，会发现右上方天井的闸口打开了，使用超级跳跃便可进入通风口，从而到达其的他房间。往左走使用“变薄”掉到第一个通风口，来到传送器房间的机器上后便乘坐耀奇的浮空漂到左侧机器上取得“齿轮(はぐるま)”。接着来到右侧尽头的房间，这里曾是基地首领的居所，继续往右来到首领的房间内，在桌子上找到第2张绿色的“门卡(カードキー)”。

离开首领房间利用电梯来到地下一阶，前往左侧尽头的房间，在右上方的机器放入“齿轮”使其再次运作，然后顺序按下“左→右→中”的红色按键可操作巨型机器臂，通过A键(横移)、B键(纵移)取得台座上的星之碎片和徽章。接着前往右侧尽头的房间，会发现必须输入密码才能进入，来到地下二阶取得的提示，知道密码就是“014029”，输入后进入房间会与岩石机器怪进行问答测试，只要能从它提出的问题中答对5道，它便会无条件交出“电梯钥匙(エレベーターキー)”，但相反答错3道则会受惩罚，只有打败它派出的敌人后才能获得钥匙。在回答“胜负する”后，画面会变成一个问答大会的场地，由岩石怪出题马里奥作答，而其中4道问题的答案可参考以文。顺便一提当答错后强制跟敌人战斗时，由于它们每回合会放出护罩，所以必须使用同伴的全体攻击来对付，否则每回合只能破坏护罩从而变成一场没完没了的战斗。另外还要注意防御敌方的攻击。

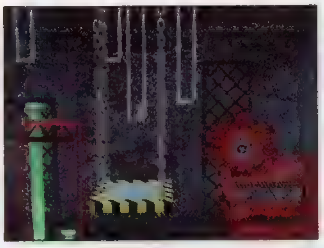
第1问：[illegible]
第2问：[illegible]
第3问：[illegible]
第4问：[illegible]





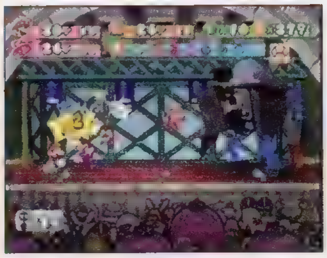
回到地下二阶往右走，利用刚取得的“电梯钥匙”开启通往第下三阶、地下四阶的电梯。前往地下三阶来到左侧尽头的房间，这里又是一个地上铺设了电网的房间，不同的是通过的方法会有少许不同。在台的前方会看到安全的发光地板，当踏上后会再出现另一块发光地板，注意要在规定时间内通过，否则原来发光的地板会消失。不断转换落脚点向前移动，成功到达对岸便可取得第3张黄色的“门卡(カードキー)”。拿着3张“门卡”来到地下三阶右侧尽头的房间，向墙上的3个装置使用“门卡(カードキー)”，可以令大门打开从而到达基地的工场。

进入工场，会马上发现墙壁的另一侧放了“！”方块，只要呼出炸弹巴尼尔把他抛过去便能开启运输带，接着以“变薄”进入运输带，并用皮皮雅的躲避来通过障碍铁板，然后利用移动平台进入左上方的水管来到画面的后方继续前进。从画面后方的移动平台、齿轮，可以来到右上方的水管，利用纸飞机台“变纸飞机”飞到对岸取得蓝色的“门卡(カードキー)”。接着再回到右上方的水管处，从纸飞机台看准锁链接近的一刻掉下去，会发现飞机台下方存在一个“！”方块，敲打后出现黄色的楼梯。通过楼梯来到被锁的大门前，使用“门卡”进入房间跟巴迪达和他的新型机器人对决。

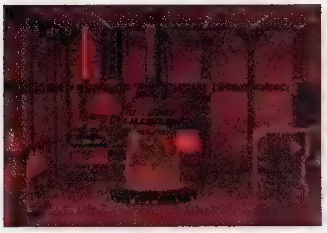


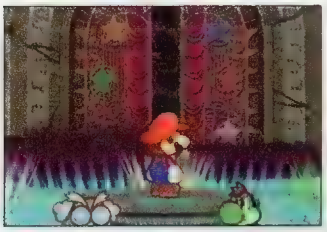
BOSS战 バッテンダー・マーク2

HP：70　攻击力：6　防御力：2



这次是第2次跟巴迪达驾驶的机器人战斗，基本上除了HP、攻击力和防御力有所增加外，攻击模式基本没有改变：放出飞拳之外自体也会进行单体和全体攻击。首先当它发射飞拳时，由于飞拳攻击力大但HP少所以应该优先收拾，待消灭飞拳后再攻击本体，这里使用全体攻击的技效果会很明显。而在本体攻击方面，当它受到一定伤害后会吸收观众并对前排进行强力攻击，由于伤害较大所以建议让同伴站在前排，当同伴被击倒后一定要马上更换。剩下的只要注意回复，稳扎稳打便能获胜。





成功把巴迪达的机体击破，爆炸的冲击力使巴迪达脱离月面飞到宇宙的一角去了，而马里奥成功取得了最后的星之石，并习得了新的SP技“ズバットスター”。在记录后会来到控制大魔王库巴的部份，只要往神殿走发生事件后便可以结束。回到控制马里奥的部份，前往基地地下四阶右侧尽头的主电脑机房，跟主电脑谈话后基地的电力供应停止，利用地下二阶的传送器回到无赖镇，在地下街会遇到富兰克利老师，他指引马里奥到1000年之门，马上用7颗星之石开启封印的大门进入暗之宫殿（やみのきゅうでん），营救被抓走的桃子公主。

取得徽章	效果
イツーモゲンキのバッジ	马里奥受敌人攻击时不会出现中毒和眩晕状态
イツーモゲンキPのバッジ	同伴受敌人攻击时不会出现中毒和眩晕状态

CHECK POINT

- 经由地下二阶右侧第一扇门房间里的传送器，可以直接回到无赖的地下街购买道具或进行回复。
- 地下二阶通风口的左侧尽头，可找到星之碎片。
- 使用地下一阶左侧房间的巨型机器臂，能够得到星之碎片外，还可以取得徽章“イツーモゲンキのバッジ”和“イツーモゲンキPのバッジ”

新出现怪物

名称	HP	对付方法
エリートぐんだんいん	10	任何攻击
きゅういん	9	任何攻击
アーンXX	10	任何攻击

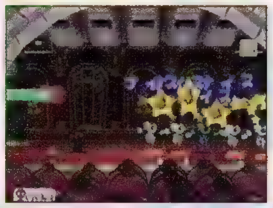
STAGE 8 星之石与传说之宝

暗之宫殿

来到暗之宫殿，最初部分的路只有一条因此不用害怕会迷路，当遇到金色子弹时可利用皮皮雅的技能一边躲藏一边前进。当来到地面出现针刺的房间时，只要慢慢移动，便可诱使针刺先出现从而确认位置后再前进。而该处“？”箱内的徽章则可利用放出龟壳回收来取得。接着来到有火柱的走廊，最初的火柱可以用跳跃来回避，而门前冲过来的火柱则以“变纸卷”来通过。来到前面的房间，这里只有倒在出口的黑色骷髅，当上前调查后它会召唤出大量的白骷髅，开始了骨海中的捉迷藏。玩家要一边用锤子攻击白骷髅，一边找寻黑骷髅的身影，当发现后便要直接冲过去与它战斗。

BOSS战 ブラックカロン

HP：20　攻击力：5　防御力：2



黑骷髅会与4个白骷髅一起出现，由于白骷髅被击倒数回合后还会再复活，因此最好先用全体攻击一次全清，保证全部杂兵在同一回合复活。杂兵可以交给同伴使用全体攻击收拾，而马里奥就要集中对付黑骷髅，击倒黑骷髅后再将剩余的白骷髅消灭便可以结束战斗。

把黑骷髅击倒后，所有的白骷髅也撤退，可取得在骨堆中的“宫殿钥匙（きゅうでんのカギ）”，用来开启出口大门继续前进。往前走为一条直路不用害怕迷路，当来到一个存在阶梯上下两层的房间时，会发现即使往前走仍然是在相同的房间，不时还会被送回到大房间处。这部份只要看清楚壁上亮起的洋烛进入大门，例如洋烛在下层门前则到下层等，当经过约6回后便来到暗之街地，这可进行回复和记录等。回复后，便进入右方的宫殿，一直往前走到尽头房间跟黑龙潘巴巴（ブンババ）战斗。

BOSS战 ブンババ

HP：80　攻击力：8　防御力：2

可以说是红龙巩巴巴的强化版，各项能力值上升外还会使用强力的蓄力火炎攻击，建议玩家全员不停攻击并留意HP剩余量，当快将出现危机时就使用SP来回复，这样便能在初期有效削减BOSS的HP。当潘巴巴使用蓄力火炎时，会看到它全身的颜色发生改变，这时一定要使用皮皮雅的技能“カゲがくれ”躲藏在地中回避攻击。只要能回避此招，黑龙其余的攻击都不会对我方造成威胁，要击倒它相信不会有大问题。

成功击倒潘巴巴后，从它的口中会吐出宝箱，在里面可以取得“星之钥匙（星のカギ）”。取得钥匙后折返回到到暗之街，使用巴尼尔的炸弹技能炸开两侧水管上的巨像进入画面后方，敲打两个“！”方块后出现木造船岸，如此便能利用“变纸船”渡河进入街中央的塔内。中央塔楼高三层，第一、第二层各有左上、左下、右上、右下四扇大门，而第三层则放有观天的仪器。

在第一层，先进入右下的房间，站在中央出现“！”的位置处使用大风，会出现宝箱，从中取得第1把“宫殿钥匙（きゅうでんのカギ）”。进入右上的房间，直接穿过右方的墙壁会发现“！”方块，撞到后出现宝箱取得第2把“宫殿钥匙”。进入左下的房间，跳起撞击左方红色“！”方块3次、右方红色“！”方块2次，会出现宝箱取得第3把“宫殿钥匙”。最后进入左上的房间，用回旋锤先把左方银色的箱子打破，然后便可到第二层去。

来到第二层，先进入左上的房间，用回旋锤把2个银色箱子打破后，再回到第一层左上房间，会发现原来的红色箱子已消失，跳起撞击“！”方块出现宝箱取得第4把“宫殿钥匙”，离开前必须破坏余下的银色箱子。再回到第二层的左侧房间，同样撞击“！”方块出现宝箱，取得第5把“宫殿钥匙”。进入左下的房间，顺序击倒ホネノコ（绿色）、ブラッディホネノコ（红色）、カロン（白色）和ブラックカロン（黑色）会出现“！”方块，撞击后出现宝箱取得第6把“宫殿钥匙”。进入右上的房间，用炸弹炸开右边墙壁会发现宝箱，从中可以得到第7把“宫殿钥匙”。进入右下的房间，使用皮皮雅躲藏会发现隐藏的“！”方块，撞击后出现宝箱取得第8把“宫殿钥匙”。

得到8把“宫殿钥匙”后前往塔的最上层，把“星之钥匙”镶嵌在石台上会出现8根石柱，分别把“宫殿钥匙”插入石柱后观天仪恢复运作，此外街道右侧的宫殿出现了新的道路。离开中央塔前往右侧宫殿时，影之三人组和幽灵再次出现，原来马里奥之前所遇到的富兰克利老师是由幽灵假扮的，目的是要骗马里奥打开1000年之门以便进行它们的计划，为了继续前进只有与它们一战。

BOSS战 マジョリン、マリリン、ランペル

HP：30、HP：40、HP：40

虽然本战要同时对付3名敌人，不过幸好它们的能力还跟以往一样没有任何强化，所以会比刚才与潘巴巴一战轻松。其中由于影子マジョリン使用各种状态攻击所以最好优先击倒它。接着便是攻击力高的肥影子マリリン，而最后再对付能偷学对手能力的幽灵。同样注意HP的残量，适当回复便能轻松取胜。把它们击倒后就可以进入右侧的宫殿。

取得徽章	效果
イチカバチーカのバッジ	马里奥攻击指令成功时攻击力增加，失败时攻击变成0。
イチカバチーカPのバッジ	同伴攻击指令成功时攻击力增加，失败时攻击变成0。

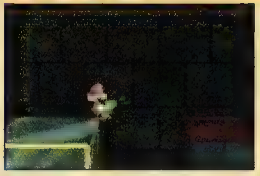
CHECK POINT

- 在有针刺的房间里，通过放出龟壳可取得徽章"イチカバチーカのバッジ"。
- 击倒黑色骷髅后进入前方的大房间，可以取得徽章"イチカバチーカPのバッジ"。

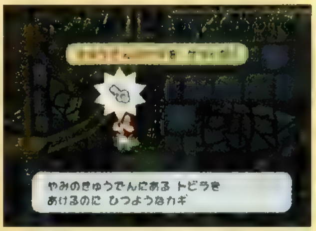
新出现怪物

名称	HP	对付方法
バサバサチュルル	9	跳跃攻击
カロン	8	任何攻击，但防御力较高且被击倒一定时间后会复活
スーパキラー大炮	10	锤子攻击
スーパキラー	5	跳跃攻击
ファントム	10	锤子攻击
ワンワン	7	任何攻击，锤子会较有效
マホマホ	10	任何攻击，但要小心它的分身

影之女王



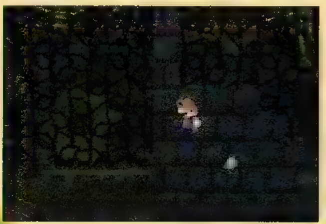
进入宫殿后，经过长长的楼梯来到宫殿底部，进入右下方墙内的隐藏楼梯来到仪器运作室，在红色"！"方块前放出龟壳不放，待马里奥跳到左方平台时再放开龟壳令跳板出现，从而继续往前走。来到黄色、绿色大方块的部份，回左方的房间敲打绿色小方块，以黄色大方块作为踏台浮到对岸，然后掉下去，敲打紫色小方块令大方块上升，到对岸敲打红色小方块后马上往下掉，利用红色大方块当踏台到达下层，最后以"变纸卷"移动到右方的大门前。



进入大门后，前方的路可以用超级跳跃来通过，来到仪器运作室站在红色小方块右边的平台上，抛出炸弹炸碎方块令跳板出现，到对岸先记下墙上星型标记的位置。来到上方停顿了的转轮，跳到下方的踏台上发现"宫殿钥匙(きゅうでんのカギ)"，走到左边尽头发现7个红色"！"方块，这里只要从右向左跳起撞击2、4、5、7号方块，就可以使停顿了的转轮再次转动，继续向右边的大门进发。

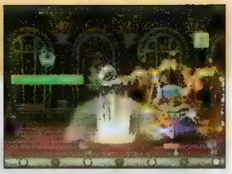
来到下一个房间，向前方的石台使用大风会出现银色箱子，破坏后用回转跳跃破坏木台掉到下方，穿过窄路后来到下一个房间。利用"变纸飞机"进入中央台的仪器运作室，敲打红色"！"方块后尽快往上方走，紧贴墙壁跳过跳板后可取得"宫殿钥匙(きゅうでんのカギ)"，最后便回到纸飞机台处飞到房间尽头的门前，打开锁继续前进。

来到宫殿的深处，站在前面的正是秘密组织机器罚点军团的首领巴加鲁夫(バッガルフ)，为了打开1000年之门他刻意把最后的星之石留给马里奥。现在他征服世界的野心只差一步，那就是打败眼前的马里奥。



BOSS战 バッガルフ

HP：50　攻击力：7　防御力：1



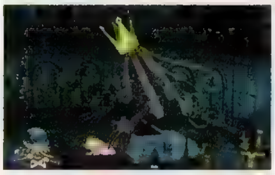
首领巴加鲁夫一开始就会召唤出4个机器，由于当4个机器同时出现在场上时会放出护罩且自身也会展开进攻，所以一开始应该马上使用全体攻击或道具将它们破坏掉。接着便是一边回复HP一边全员进攻。巴加鲁夫每回合都会召唤出2个机器，所以参加战斗的同伴最好是能使用全体攻击技能的皮皮雅或巴尼尔，确保每回合都能消灭机器是本战的关键。

将巴加鲁夫击倒后，他不仅没有就此放弃，更用桃子公主的生命要胁马里奥，没有办法只能选择不攻击"こうげきしない"。当即将遭受巴加鲁夫最后一击的时候，天花板突然倒塌，掉下来的库巴刚好压住巴加鲁夫使马里奥暂时摆脱了危机。不过当库巴看到马里奥后，突然决定先击倒马里奥取得桃子公主和所有的宝物，这样与库巴的战斗也就开始了开始。

BOSS战 クッパ、カメックババ

HP：70、HP：50

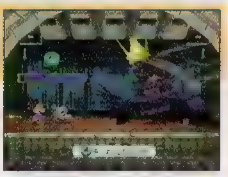
本战库巴会与魔法老婆婆一起出现，比起乌龙街与库巴的一战，现在的他除了攻击力高一点外攻击模式几乎没有改变，不过需要注意的仍然是在跳跃攻击后不能使用跳跃或锤子，必须等待一回合才能恢复。由于魔法老婆婆会不断使用回复技所以要优先打倒，否则进入持久战将对我方十分不利。当剩下库巴一人时，玩家便可全员集中攻击，只要注意HP的回复就不难取得胜利。



击倒库巴后，马里奥发现巴加鲁夫消失了，原来他利用椅子后面的秘密通道逃走了。追赶他来到地下密室，这里放置了大量的烛台和石棺，从巴加鲁夫的话里得知当中沉睡着传说的魔物，而他要利用桃子公主的身体作祭品使魔物复活。石棺被打开后，借助桃子公主的身体沉睡近千年的影之女王终于苏醒，同时世界也陷入了黑暗。而一心希望得到征服世界力量的巴加鲁夫反被影之女王击倒，原来宝物等事情根本不存在，只是影之三姐妹虚构的情报。影之女王复活后，询问面前的马里奥是否愿意协助她，选择拒绝"(ことわる)"后她便只好出手铲除眼前的障碍。击倒影之女王夺回桃子公主，最后一战马上开始！

BOSS战 カゲの女王

HP：150　攻击力：7　防御力：0



终于进入最后一战了，本战可以分为前、后两部份，前半战影之女王的攻击并不算强，之前的一贯战术在这里还是同样适用的。当影之女王的HP剩下约100时，她的真身会出现并进入无敌状态。这时应该以回复、防御为主；把同伴放在前方，不停使用作战(さくせん)中的アピール来增加星数，以最快的速度使用SP来回复也是不错的做法。

当出现影之女王吸收观众回复HP的事件后，会出现星之石散布同时众人为马里奥打气的事件，而桃子公主也恢复知觉为马里奥和同伴们回复，最后的决战现在才开始！现在开始所有攻击将会对影之女王有效，不过由于她的高攻击力和多段攻击，很有可能来不及回复HP，所以最好由同伴负责前排而马里奥站在后面，另外还要多准备一些被击倒后复活的道具"紧急蘑菇(きんきゅうキノコ)"和全体攻击用的道具，确保即使拥有全体攻击的同伴被击倒，仍然能有效地牵制BOSS的双手和大量小手。当星数全满而HP不多时便应使用SP回复。由于已经来到最后的决战，所以可以毫无顾及地使用道具。如果觉得道具袋只有10格不够用的话，可以尝试去挑战100层迷宫，在迷宫第50层可以找到道具"ふしぎなふくろ"，效果是能够令道具持有数增加至20个，这样便不用担心攻击道具不足了。

成功将影之女王击倒后，她的本体也随着其不甘心失败的喊叫声消失，而包围着桃子公主的黑气也全部消散了。暗黑烛台也恢复成原来的普通烛台，解除了世界的危机、找到真正宝物的马里奥与桃子公主在无赖镇跟朋友道别后我们的冒险故事便也结束了。

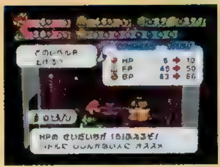
委托一览

委托人	委托名称	完成方法	报酬
ギース	ガギをさがしてくれ!	人物在初街最东面家门前，锁匙在徽章屋前。	金币 20 枚
マークリー	ブツのうけわたし	取鞋，在初街广场上方里巷找右边蘑菇谈话，再找博士前的蘑菇，最后与之前的蘑菇对话。	金币 20 枚
ロッテン	ねだんのちょうさ	人物是委托所前方的狗，到商店调查三种物品“ファイアフラワー”、“ねむれよいこよ”、“スッキリドリンク”，价格分别是 10、8 和 3。	金币 20 枚
クリノ	ヤツをつかまえてくれ!	人物是在广场散步的蘑菇，要捉的人是通路最初上方墙壁处遇到的蓝衣男子，然后前往海港，最后到广场北面里巷就能找到他。	金币 20 枚
マルチユロ	オレをなぐってくれ!	店前的老鼠，不停地用锤打它直至想起要做的事，可能要多次才能成功。	金币 0 枚
ボムトニオ	はらへったなー	中央港口的小炸弹，把从老婆婆处所得到的料理给它便可。	金币 11 枚
ノッコス	オレッチを见つけろ!	前往巩巴巴城，委托人就在窗口有巨大绿色方块的房间，方块上升途中左方平台上，如果耀奇还未加入可能较难完成。	SP 卡
ハナハナ村の村长	话をきいてほしいぞい	前去花花村找村长听他说话便可。	材料カメカメはつぱ
キノッシモ	アイテムをしいれて!	广场店铺的蘑菇老板，要找 5 个龟壳道具回来，而那些可以在花花村的道具店购入。	道具ウルトラキノコ
ブニ族のオババ	きんきゅうキノコ	前往森林大树找布妮婆婆，把“きんきゅうキノコ”给她便可，而道具可从镇西面店铺购入。	金币 60 枚
テレナ	あそびにきてー	委托人是镇西面游乐场被困的幽灵，跟她谈话便可完成。	游戏金币 10 枚
キーノ	パパを助けてほしの!	前往 1000 年之门左边的 100 层迷宫入口，委托人的爸爸在第 18 层。	银卡
キノシコワ	アルバイドぼしゅう	乌龙街斗竞场的蘑菇秘书，在仓库清理 20 件衣物，然后回无赖镇的东面街上找栗子怪，最后再回乌龙街找蘑菇秘书。	金币 30 枚
サンデール	メロメロケーキのレシピ	从西区水管到地下水路，第一层往右走找占卜屋的黄发占卜师。前往花花村最右方的小屋找小蘑菇，拿着“おかしのもと”回去找占卜师便可。	金币 30 枚
フラワーさん	たべたい物	花花村入口下方岛上的花，希望吃乌龙街街头小吃“ホットドッグ”，买 2 个交给她，然后再给她“ムースケーキ”便可。而“ムースケーキ”可把“おかしのもと”交给蘑菇婆婆制作。	材料ドライフラワー
???	まぼろしのバッジ	蘑菇婆婆屋上的老鼠女贼。前往巩巴巴城最上层飞龙的房间，向中央“！”处使用大风取得幻之徽章，然后拿回给老鼠女贼，可以令她成为同伴。	ビッキョローンC、老鼠女贼成为同伴
ウスゲラ村の村长	かいらんばん	幽暗村的村长，依次前往大树找布尼婆婆、花花村找村长、最后回幽暗村跟村长谈话。	金币 30 枚
ナンシー	传说の本を见つけて!	委托人是广场靠近西区的蘑菇婆婆，前往柯多朗寺院以“变薄”进入入口附近的洞取得“料理之书(おりょうりの本)”拿回给蘑菇婆婆。以后可以使用两种材料制作料理。	道具ハニーキノコ
ダイアナ	あの人に传えて	幽暗村右区的母亲，回无赖镇广场宿屋找酒屋老板，谈话后回幽暗村找母亲。	道具ほしふるディナー
クリチエロ	カノジョぼしゅう中!	特罗比克岛洞穴内曾取得钥匙房间的栗子，把同伴古莉斯芝露换出跟他谈话便可。	道具いつもでもふたりで
ピートン	大事なさがしもの	西区水池附近的比顿，要寻找的“结婚指轮”就在巴尼尔家左边通路的墙上，可以经巴尼尔家屋顶取得。	金卡
コック	しょくざいをとどけて!	列车上的鱼厨师，拿“おうごんはつぱ”、“トロピコマンゴー”和“ふしぎなタマゴ”给他便完成。(材料取得法可参考特殊材料入手法)。	金币 40 枚
マダム・ローズ	あの本がよみたい	比卡利比鲁斯车站红色房屋的蘑菇淑女，去乌龙街斗技场找蘑菇秘书，取回书“げっかんプロレス”后交给蘑菇淑女。	白金卡
サラリーマン	あんしょう番号	乌龙街热狗店前的老鼠，说出密码“2625”便可。	材料レッド・カラリン
ゴールドマン	おとどけもの	比卡利比鲁斯车站前的黄金炸弹，谈话后去赛哈迪村到白炸弹的家找炸弹、无赖镇的酒场老板、乌龙街茶坊的老板、比卡利比鲁斯的黄金炸弹、最后去赛哈迪村到白炸弹的家可找到他，完成后回去跟黄金炸弹报告。	金币 64 枚
クロム	これが出ない!	找蘑菇婆婆以“おかしのもと”和“ハニーシロップ”制作“ハニーあめ”，把它交给赛哈迪村宿屋前小雪人旁的炸弹兵。	金币 20 枚
キノビア	ルイージさんにあいたい!	比卡利比鲁斯大喷水池前的绿色小蘑菇，使用徽章“エムブレームL”变成路易模样跟他谈话便可。	道具ショコラケーキ

特殊材料取得法

道具名	取得方法
おかしのもと	在游戏场用 6 个游戏币交换
つくしんぼ	多拉多拉平原向长水管右侧的植物敲打10次
カメカメはつぱ	花花村调查村长家前庭的草堆
ドライフラワー	完成花人フラワー的委托后能以热狗来交换
ふしぎなタマゴ	大树内答对问题后取得，而出题的顺序为：“マリオが”、“大スキな”、“人は”、“だーれだ？”
生パスタ	比卡利比鲁斯喷水池旁以 50 元购入
トロピコマンゴー	敲打位于通往特罗比克岛水管左侧的树
ヤシの实	特罗比克岛敲打画面后方的树
ピチピーチ	幽暗村在宿屋休息
おうごんはつぱ	柯多朗寺院内上侧走廊以“变薄”进入庭内，敲打右方隐藏的黄金大树
レッドカラリン	完成老鼠委托后以 10 元购入

制作最强马里奥方法公开！



如果大家曾挑战过100层迷宫的话，会发现在100层会遇上一条巨龙，其实力比遇过的两条飞龙和最后的影之女王更强，为了把它击破有必要在此之前下一点功夫。前往地下水路找能调整能力的占卜师，然后把马里奥的HP减至5(增加FP数或BP数)，这样马里奥便会进入濒死状态。接着为马里奥装备大量濒死时生效的徽章：“ピンチデガンバル”可增加攻击力2点、“ピンチデマモール”伤害减半、“ピンチデラッキー”高几率回避等。由于复数上述徽章装备效果累加，所以装备越多的“ピンチデガンバル”，马里奥的攻击力便越强，一次攻击造成20点伤害并不困难。然后再装备徽章“カンタンニナール”、“レンゾクジャンプ”这样一回可造成近百点伤害，另外增加攻击力的徽章“ピンチデガンバル”可在游戏场以34个游戏币无限交换。

虽然HP变成5的马里奥攻击力上升，但会更容易被敌人击倒，所以道具中最好携带被击倒后自动回复的“紧急蘑菇(きんきゅうキノコ)”，还有专门针对针刺、火炎敌人的徽章“トゲーヨガード”、“アイスノチカーラ”。

SMASH COURT PRO TOURNAMENT 2 来吧！一起用网球决胜负！

Namco从来没有停下它向运动游戏领域探索的步伐，虽然每当提起Namco这个名字时，广大玩家们第一时间所想到的一般都是“《铁拳》系列”、“《传说》系列”等这些耳熟能详的名字。但是希望您留意以下这个名字，《扣杀网球职业公开赛2》（本文简称为《扣杀2》）！虽然网球运动由于场地、器材等原因未能在国内全面普及，但随着人们的日益关注，网球运动已经逐渐在一些城市中成为了大家平时休闲运动的选择之一。而这款《扣杀2》无论是对于初次接触网球的朋友、对网球有一定兴趣的玩家、甚至是网球Fans都能够带给大家一个轻松休闲、投入感十足的网球世界。

●Namco●7月1日●SPG●1至4人●DVD-ROM●记忆容量210KB以上●6800日元●PS2分插器●http. www.namco-ch.net

扣杀网球职业公开赛2
Text:门选择 Design:siulau

扣杀网球之击球秘诀

在网球的世界里，拥有良好的发球就等于成功了一半。如果选手的发球实力十分强劲，那么第一发球（以下简称为一发）的成功率越高，得分的几率也就越大，同时带给对手的压力也越大；精准的回击则是通往得分终点的每一级台阶，精确且有力的接发球甚至能够一击直接得分；削球则是牵制和调动对手的最大法宝，恰如其分地使用它，能够使您在危急时刻转危为安、在相持中调动对手。以下将重点对这三类击球秘诀作出分析。

Serve/发球

虽然每一种姿势抛球的节奏都有所不同，但有一条定律是始终如一的。

按×键抛球→待球达到最高点时按方向键→待球体完全被闪光包围时按□键（同时松开方向键）

在这一过程中最难把握的就是如何判断从“最高点”到“球体完全被闪光包围”这一段时间，而这一段时间正好是按方向键的阶段，哪怕按键超出0.N秒的范围，也会导致发球的落点差之毫厘、去之千里。□键在平常击球时是用于Flat/强力平击球的操作，而用于发球上则能令球的威力倍增。现实中男子网球的最高发球时速由美国“爆烈男”罗迪克所保持，速度高达244.6公里/小时！而当您熟悉以上的定律后，使用游戏中的罗迪克同样能发出等同于世界记录的超强速发球，甚至能够在自身的发球局中轻松以四个Ace（发球直接得分）球结束战斗。什么？您还不满意吗？想超越世界记录也不是没办法的，毕竟《扣杀2》是一款网球游戏，在文中的另一部分将向您剖析如何超越世界最速发球的秘诀。

Top Spin/上旋回击

自《扣杀》初代就有一种被称之为“NICE SHOT”的特色系统，意即当回球时精确掌握球的落点和高度，有机会作出比平常回球更有威力的抽击。而这时在画面的特效中，球体会被一团光芒所包围，无论是球速还是落点都更为快速和精确。所以说，高几率的NICE SHOT是决定比赛胜负的关键所在。掌握熟练后，更有机会作出像接发球直接得分这样在现实网坛中也极为高超的回球技巧。NICE SHOT也分为两种：

1.第一高度回击。一般当球刚刚弹起时，是NICE SHOT的第一个最佳回球时机，和现实中也极为相似，这时作出上旋回击是较为容易击出NICE SHOT的。

2.最高点回击。如果错失了第一高度回击的时机或想通过击球时机来打乱对手节奏，那么待球上升到最高点时再作出回击，这是NICE SHOT的第二个最佳回球时机。这个时候如果采取×键削球的话，是较为容易击出NICE SHOT的。

根据所配合的方向键的不同，回球的落点也有所不同。

键位操作	回球效果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

熟练运用以上操作，能够令您的上旋回击更富有威力、更加变化多端。

Slice/削球

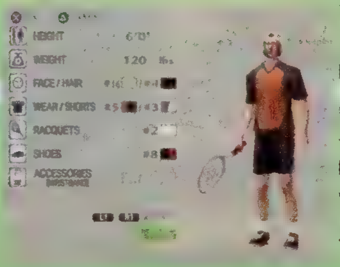
在现实网球中，削球一般用于替自身赢得调整时间和调动对手。而在《扣杀2》中，削球的作用与现实相比，还是比较接近的。当被对手逼得疲于奔命时，利用削球速度较慢、落点灵活的特点，可以回一个长削球，为自身赢得喘息和调整的时间。而在一板紧接着一板的快节奏对抽中，突然放一个短削球（即网前小球）能够起到破坏对手的节奏的作用。削球作为击球技巧中不可或缺的一部分，有其相应的存在价值。

根据所配合的方向键的不同，削球的落点也会有所不同

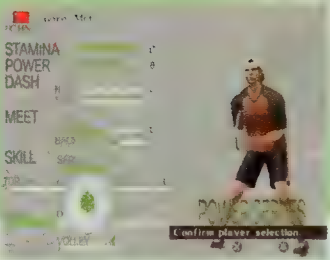
键位操作	回球效果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

扣杀网球之职业选手育成

说育成模式是最为杀时间的单机游戏模式之一，相信大家都不会有太大的异议。创造一个自己或爱人、朋友的分身，通过逐步的培养，打败世界网坛的各路高手，最后登上世界排名No.1的宝座，总而言之这是一个能够让投入感大增的系统。在Pro Tour中选择New Player后，首先需要选择EDIT选手的国籍、性别和姓名，在国籍选择中还有我们中国可以选择噢。在接下来的界面中，就是更进一步的EDIT资料选择了，包括HEIGHT/身高、WEIGHT/体重、FACE/HAIR（脸谱/发型）、WEAR/SHORTS（上衣与短

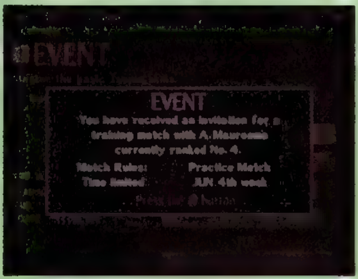


裤）、RACQUETS／球拍颜色、SHOES／球鞋颜色、ACCESSORIES／护腕颜色（可不戴），玩家可以据此EDIT出一个最接近理想对象的选手。而最后一个界面则包括了PLAYING STYLE／打法风格、PLAYS／持拍手臂（可选择右利、左利和两手持拍）、BACK HANDS／单手或双手反拍、SERVICE MOTION／发球动作（包括本作所有16位授权选手的独有发球动作）、RECEIVING STANCE／接发球动作。其中PLAYING STYLE中的类型分别代表了：



打法风格	类型与优劣
[illegible]	[illegible]

总体来说，Pro Tour的育成流程为：1.在无比赛时，通过各练习获得EXP／经验值，每升一级就可以获得50点用于提升选手的各项身体类数值与网球技巧。2.一开始玩家只能参加Smashpoint Series，通过这类小型公开赛争取经验值和排名积分；待EDIT选手的排名进入到160位以内，才能参加Advantage International这类更高级别的赛事；最后当EDIT选手的排位进入到100位以内，就能参加Smash Pro Grand Prix这样更高一级的职业巡回分站赛。虽然一开始就能够参加Grand Slam中的四大网球公开赛（澳网、美网、法网、温网），但是在排名不足未收到大赛组委会发来的邀请函时（剧情EVENT），只能先从该赛事的预选赛开始晋级。3.当玩家赢取Advantage International或以上级别的赛事冠军后，就有机会触发高排位选手的练习邀请EVENT，击败此类选手在初期能够获得比参加一项比赛还要多的经验值，但这一类练习赛是有3分钟时限和5球分胜负的。4.当玩家的EDIT选手在年终12月前排名世界前八的话，则有机会参加年度的最后一项赛事Smash Pro Championship（类似现实中的年终大师杯），争夺最高额的奖金与排位积分。



在《扣杀2》的选手育成模式中，奖金的作用在于从SHOP中购买包括HAIRSTYLES／发型、HAIR COLOR／发色、TOPS／上衣、SHORTS／短裤（女选手无此项）、RACQUETS／球拍、SHOES／球鞋、ACCESSORIES／护腕。其中球拍、护腕、球鞋是最为重要的，宜优先考虑。球拍分为两种，一种着重提升POWER、SERVE、TOP SPIN、FLAT，适合ALL-AROUND、BASELINER、POWER SERVES、HARD HITTER这四种类型的选手；一种则着重提升MEET、VOLLEY、SLICE、LOB&DROP，适合ALL-AROUND、SERVE&VOLLEY、NET PLAYER这三种类型的选手。而球鞋着重提升DASH（即网前和底线的移动速度），护腕则着重提升POWER（即击球力量）。其余的发型、发色、上衣或短裤都只是装饰品而已。

当达到50级时，EDIT选手就无法再获得经验值，换而言之就是无法再获得能力点数来提升各项基本能力。每一级LEVEL UP能够获得50点，50级也就是2500点。在身体类数值中，提升STAMINA／体力，则DASH／移动和POWER／力量会下降；提升力量时，则移动和MEET／击球位置感会下降；提升移动时，则体力和击球会下降；提升击球位置感时，则力量和移动会下降。而在技巧类数值中，提升SERVE／发球、TOP SPIN／上旋回击和FLAT／水平强力抽击三项中的任意一项，则VOLLEY／截击、SLICE／削球、LOB&DROP／吊球全部降低，反之亦然。如现实一样，有一招鲜同样能在游戏里获得一席之地，因为场地质材的影响在本作中体现得并不明显。如法网的红土就较为适合底线抽击型选手，而温网的草地则适合拥有强劲发球和优秀网前技术的选手，美网与澳网的硬地则比较适合相持能力较强的选手。话虽如此，在《扣杀2》中要做到真正包揽四大满贯加年终大师杯的冠军还是完全可以的。因为可以在MATCH FORMAT中选择Mission Play／任务制或Normal Play／通常对局制，一般来说选择任务制较为有利。而在一开始的时候，相对较弱的一方获得发球局任务的机会也较多，所以首先强化发球和上旋回击是一条可行的道路。当将力量和发球分别提升到SSS时，则有机会发出高达250公里／小时的“子弹”式Ace球。超越了由罗迪克所保持的男子世界发球纪录！

扣杀网球之卡片获得

《扣杀2》的卡片模式不可谓之不丰富，16位选手每一位都各有4张卡片，4大满贯赛事则各有3张卡片，共计76张。对于喜欢收集、追求完美的玩家来说，这个卡片鉴赏模式可以说是正对胃口啊！以下将列明全76张卡片的获得条件，希望能对您的收集之旅有所帮助。

Tutorial／教学模式 获得卡片一览

号码	卡片名	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]

完成所有教学模式内的课程后一并获得

Arcade／街机模式 获得卡片一览

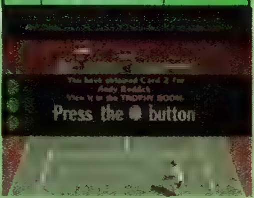
号码	卡片名	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Challenge／挑战模式 获得卡片一览

号码	卡片名	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Spectator／观战模式 获得卡片一览

号码	卡片名	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]



Pro Tour／职业选手育成模式 获得卡片一览

号码	卡片名	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]

PS2

研究家

● ARIKA ● 7月29日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 444KB
● 6800日元

© CHUNSOFT © 1984, 1985 NAMCO LTD. Character Design by Takeshi Okazaki © ARIKA CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

基本操作

方向键：移动／选择	○键：攻击／决定
[illegible]	[illegible]
□键：自动锁定敌人方向	左摇杆：调出使用道具画面
[illegible]	[illegible]
L2键：加快回复时间	START键：调出辅助画面

由冈崎武士先生负责人物设计的游戏《多鲁亚加之塔 不可思议之迷宫》已经推出一段时间了，本次的“研究家”将为玩家详细介绍一下游戏中的战术重点以及部分重要的游戏资料。

战斗技巧

在开始讲解战斗技术之前，先讲解一些简单但需要留意的地方，首先是当完成迷宫后，在主画面的History中可发现已完成的环节，这当然是目前取得的最好成绩，虽然可能需要多次挑战才可以达成所有的条件。例如第一次取得了银色宝箱后，要第二次进入才能获得金色宝箱。另外，完成了的迷宫层数，在第二次进入时才可挑战隐藏迷宫（不用钥匙直接破坏出口）。最后，在进入迷宫时要购入较多的回复道具，因为某些异常状态需要较长时间才可回复，如中毒、混乱等，为避免体力值不断下降，必要时一定要使用回复道具，若进入睡眠状态并受到围攻的话，那就必要利用羽毛马上离开迷宫。

战术讲座 1

虽然在特定条件下，玩家都需要破坏墙壁去获取宝箱，不过由于破坏墙壁时会损耗主角大约5%的体力值，为了避免不必要的体力损耗，尽可能还是依照正常的通道前进吧。

战术讲座 2

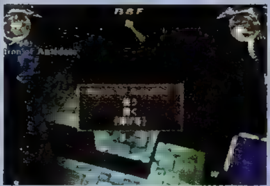
在后段的迷宫处开始会出现一些陷阱，而陷阱大致可分别给予主角3种不同程度的损伤，同样为了避免不必要的体力损耗，在移动时要尽量留意附近的环境。

战术讲座 3

当玩家进入游戏中段的时候，便会经常出现道具空置量不足的情况，就算见到有宝箱也已无法获得里面的宝物了，这时便可利用主画面中其中一个项目“Foot”，当大家的道具存量装满时，只需要走往宝箱之处用“Foot”，便可得知里面的宝物种类，若发现罕见的道具时，便可计算一下，放弃目前手持的道具去换取更佳的装备。

战术讲座 4

在主角能力值上，玩家会发现PROTECTION的数值，这是神向主角加护的数值，数值越高，于迷宫内可观察的范围越广，相反当数值变为零时，玩家会完全失去视野能力。至于此数值会因为经过时间、受攻击次数而有所变化，若成功通过每一层迷宫时数值可回复少许，因此笔者建议各位准备一定数量的回复道具。



战术讲座 5

每一层迷宫均隐藏着银色及金色宝箱，里面藏有珍贵的道具，玩家可利用“Oracle of Ishtar”去确认获得银色宝箱的条件，至于金色宝箱方面，则要玩家亲自找出隐藏条件了。

战术讲座 6

当玩家每次都依照正常途径运用钥匙开启大门时，原来玩家可直接破坏出口到达另一迷宫，但留意在这些特别迷宫内，敌人的实力均比原先要强，虽然里面也藏了不少珍贵道具，但大家也要衡量一下自己是否有足够实力去挑战特别迷宫。

画面解说

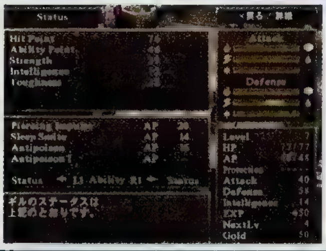
1 2 3 4

1. 现持有的道具种类
[illegible] 特殊攻击种类
3. 角色现有等级数、体力及AP值
[illegible] 地图显示（可显示出敌人、宝箱及出口位置）

辅助画面指令解说

Equip	变更现有装备
Item	确认所持道具数量
Status	确认人物现有能力值
Foot	调查现处位置
Oracle of [illegible]	听从神的指示去达成特殊条件
Valuables	确认持有贵重品的种类
Tips	游戏提示
History	整个游戏历程
Option	更变游戏设定
Save	记录游戏进度

能力值解说

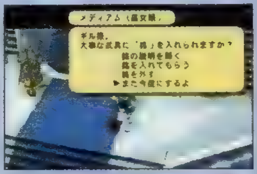


1	主角现有能力值（包括命中率、回避率、速度、智慧及TOUGHNESS）
[illegible]	攻击及防御属性
3	可使用的特殊攻击种类
[illegible]	装备各种武器、防具后的能力值（包括HP、AP值、神之加护值、攻击力、防御力、智慧、经验值及所持资金）

多鲁亚加之塔 不可思议之迷宫
Text：金鱼 Design：Kennie

重点出击

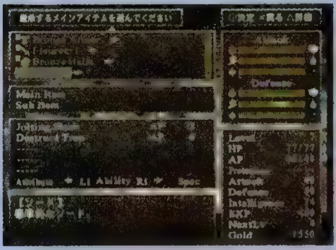
1. "铭"之刻印



"铭"是游戏中女神将力量刻印于武器上，通常情况下若主角在迷宫中被击倒，所有武器与道具均被夺去，但只要刻上"铭"的印记，就算主角被击倒武器也只会遗留在迷宫之内，只需重新确认位置便可于迷宫内找回已刻了"铭"的武器。

2. 鉴定功能

在迷宫之内，玩家经常可拾到一些未被鉴定的道具或武器，在被确认前这些道具是不能使用的。而玩家可利用两种不同的方法鉴定：

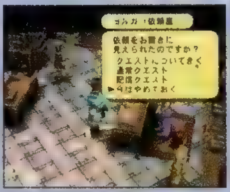


一是使用鉴定道具去确认；二是前往鉴定屋处确认，鉴定后的武器才可使用或进行调合。

3. 性能继承

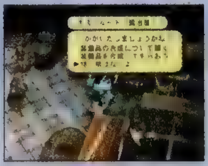
每件武器或防具均有各自的性能，而由于游戏中武器是可进行合成的，因此每次合成后其性能都可获得继承。例如当主武器拥有3种性能，而副武器拥有2种，当合成后新武器可同时拥有5种性能，但记住每件武器或防具最多只可同时拥有5种不同的性能。另外，若道具本身的合成次数多于15次时，便无法再将性能继承，因此如何配合与取舍是武器合成前必须考虑的因素。

4. 依赖屋



在游戏中，除了在迷宫内寻找道具变卖外，基本上是很难赚取额外资金用作合成或购买物品的，因此大家可利用依赖屋去赚取资金。首先在接受依赖前，玩家必须将身上持有的所有道具、武器及防具全部寄存于仓库内，否则玩家是无法接受依赖的。在依赖事件中，必须达到指定目标才算完成，而当中玩家所拾获的武器或道具均不能据为已有。另外，在依赖中是不能进行记录或者逃离迷宫的，只要能达成指定条件便可获得丰厚的奖金。

5. 锻冶屋



利用锻冶屋可将同类型的武器或防具合二为一，而合成步骤需将武器分为主道具及副道具两种，合成后的道具基本外形及性能以主道具为主，而副道具的性能则会附加于合成后的道具上。至于每件武器的合成次数都没有限制，但据资料显示当合成次数达到15次以上时，道具就会引发出特殊之力。

武器、防具、道具资料全公开

武器

本次为大家所介绍的武器共有11种类，而其中全是一些较为罕见的武器，所以在迷宫内是比较难取得的。（当中的DM值代表了武器拥有的破坏力）

武器类型	武器名称	效果									附加Ability	罕见度
		WE	HP	AP	Str	Int	Tou	DM	属性	SL		
剑（单手用）	Tebutje	10	–	–	+2	–	–	28	–	3	Piercing Impulse/Triple Slash	★★★★
	Katar	11	–	–	–	–	–	59	–	2	Jolting Slash/Triple Slash	★★★★
	The Liberator	11	+7	+4	+1	–	–	100	–	3	Triple Slash/Shaft Strike	★★★★
长剑（单手用）	Estoc	8	–	–	–	–	+2	46	–	2	Piercing Impulse/Charge	★★★★
	Flamberge	8	+5	–	+1	–	–	81	–	3	Spiral/Parrying Attack	★★★★
军刀（单手用）	Gale Saber	11	–	–	–	+4	–	44	雷+10	2	Phantom Slicer	★★★★
	Saber of Corruption	11	+3	+3	–	–	–	54	–	2	Jolting Slash/Fatal Strike	★★★★
	Rune Saber	11	+2	+1	–	–	–	90	–	3	Charge/Aura Cross	★★★★
	Falchion	11	–	–	–	–	+2	91	光+7	2	Jolting Slash/Parrying Attack	★★★★
	Saber of Despair	12	–	–	+3	–	–	170	–	2	Assault/Shaft Strike	★★★★
拳套（单手用）	Bagh–Nach	8	–	–	–	–	–	60	–	2	Hit&Away/Fatal Strike	★★★★
	Tooth of Demon	8	–	–	+3	+3	–	77	暗+60	2	Parrying Attack/Extreme Force	★★★★
	Monk's Fist	8	+2	+3	–	–	–	80	–	3	Phantom Slicer/ Extreme Force	★★★★
	Reptile's Needle	8	–	–	–	–	–	112	–	2	Hit&Away/Piercing Impulse	★★★★
鞭（单手用）	Whale Whip	11	–	–	–	–	+2	28	水+10	3	Cyclonic Lash	★★★★
	Enforcer's String	12	+4	–	+4	–	–	50	–	2	Fatal Strike/Genocide Edge	★★★★
锁链（单手用）	Scorpion's Tail	14	–	+3	–	+2	–	163	水+14	2	Phantom Slicer/Violent Twister	★★★★
刀（单手用）	Assassin's Blade	11	–	–	–	–	–	64	–	1	Sleep Smite/Aura Cross	★★★★
	Piercing Blade	11	–	+5	–	–	–	85	–	2	Piercing Impulse/Aura Cross	★★★★
	Blade of Death	12	–	–	–	+5	–	92	暗+25	2	Assault/Wide Attack	★★★★
	The Executioner	12	–	–	+6	–	–	108	–	2	Fatal Strike/Aura Cross	★★★★
	ASHURA	11	–	–	–	–	+2	125	雷+10	2	Jolting Slash/Assault/Wide Attack	★★★★
	Blade of Brave	11	+3	–	–	–	+1	144	–	3	Parrying Attack/Aura Cross	★★★★
斧头（单手用）	Axe of Power	11	–	–	+3	–	–	34	–	3	Jolting Slash/Charge	★★★★
	Francisca	11	–	+3	–	–	+1	53	–	3	Jolting Slash/Wide Attack	★★★★
	Vanguard Axe	11	–	–	+5	–	–	89	–	2	Hyper Velocity/Piercing Impulse	★★★★
	Rune Axe	11	–	+1	–	+3	–	112	–	2	Hydro Strike/Blizzard Strike/Abyssal Strike	★★★★
（双手用）	Blood Claymore	14	–	+2	+2	–	–	99	–	3	Jolting Slash/Genocide Edge	★★★★
	Jinxed Edge	14	–	–	–	+2	–	102	–	3	Vitality Burst/Extreme Force	★★★★
	Claymore of Bane	14	–	–	–	+4	–	138	暗+30	2	Triple Slash	★★★★
	Claymore of Torment	14	–	–	–	+2	+1	167	–	2	Fatal Strike	★★★★
	Claymore of Hellfire	14	–	–	–	+6	–	214	火+50	3	Flame Strike	★★★★
枪（双手用）	Trident	13	–	+5	–	–	–	51	–	2	Wide Attack	★★★★
	Camage Spear	14	–	–	+2	–	–	76	–	2	Genocide Edge/Parrying Attack	★★★★
	Spear of Air	14	–	–	–	+3	–	92	雷+19	2	Spiral/Sky Sting/Earth Sting	★★★★
	Halbert	14	–	–	+1	–	–	105	–	2	Spiral/Parrying Attack	★★★★
	Exalted Spear	14	–	+6	–	+2	–	141	光+10	2	Spiral/Hyper Velocity	★★★★
	Doom Spear	14	–	–	+3	–	–	184	–	2	Phantom Slicer/Vitality Burst	★★★★
	Justice Pole	14	+5	+3	–	–	–	209	–	2	Defensive Attack/Defense Breaker	★★★★
锤（双手用）	Battle Hammer	14	+4	–	–	–	–	46	–	3	Smash/Panic Smite	★★★★
	Berserker's Iron	14	+3	–	–	–	–	177	–	2	Pressure Beat/Violent Twister	★★★★

铠甲

在游戏内铠甲的种类共有 4 种，重量及防御能力都有所不同。（当中的 WE 代表防具的重量，AC 代表防御力）

防具类型	防具名称	效果 WE	HP	AP	Str	Int	Tou	AC	属性	SL	附加Ability	罕见度
铠甲	Blasting Armor	10	–	–	+2	–	–	44	–	3	Power Thrust/Antipanic	★★★★
	Armor of Thorn	10	–	–	–	+3	–	48	–	2	Reflect Damage	★★★★
	Hyper Armor	10	+4	+3	–	–	–	64	–	2	Dodge	★★★★
	Armor of Brave	10	+3	–	+2	–	–	70	–	2	Power Up	★★★★
	Rampart of Pacificst	10	+7	–	–	–	+1	79	–	2	Defense Up/Dodge	★★★★
背心	Vest of Reflection	8	–	–	–	+15	–	26	–	2	Reflect Spell/Antisleep	★★★★
	Karma Gear	8	–	+5	–	+17	–	34	光+30	2	Illusion Body/Antisleep	★★★★
	Vest of Howling	8	–	–	+5	+11	–	38	–	2	Power Up/Antisleep	★★★★
	Nocturne	8	+1	+1	+1	15	1	40	暗+30	3	–	★★★★
	Cloth of Saint	8	–	–	–	+20	–	49	–	2	Resist Up/Magic Up/Antipanic	★★★★
板甲	Chaos Form	8	–	–	+3	–	+1	58	–	2	Defense Up/Antipoison	★★★★
锁子甲	Master's Shell	13	–	–	+3	–	+2	45	–	2	Dodge	★★★★
	Mail of Cross	13	+4	–	–	+2	–	60	–	3	Reflect Damage	★★★★
	Blue Whale	13	–	–	–	–	+4	74	水+30	2	Illusion Body	★★★★
	Staunch Boulder	13	–	–	+1	–	–	89	–	2	Defense Up	★★★★
	Eternal Mail	13	–	+5	–	+2	–	97	暗，雷，冰+5	3	Antisleep/Antipanic/Antipoison	★★★★

头盔

主角另一种的防御道具，同样 AC 值代表防御力。

防具名称	效果 HP	AP	Str	Int	Tou	AC	属性	SL	附加Ability	罕见度
Monk's Mask	+3	–	+1	–	–	5	–	2	Illusion Body/Antipanic	★★★★
Noble Persona	–	–	–	+2	–	6	–	2	Resist Up/Antisleep	★★★★
Sallet of Justice	+3	–	–	–	–	10	–	2	Resist Up/Antipanic	★★★★
Warrior's Helm	–	–	–	–	+1	13	–	3	Dodge	★★★★
Helm of Vitality	+12	–	–	–	–	14	–	2	Defense Up	★★★★
Helm of Cross	–	–	+1	–	+1	14	–	2	Defense Up	★★★★
Holy Helm	–	+4	–	–	–	18	光+15	2	Reflect Damage	★★★★
Hyper Helm	–	–	–	–	–	21	–	2	Antipanic	★★★★
Helm of Brave	–	–	+2	–	–	21	–	2	Resist Up	★★★★

手甲

手部的防具，值得留意当中的附加 Ability 包括较罕见的 Double Speed 及 Power Up，从而令主角拥有更强的攻击力。

防具名称	效果 HP	AP	Str	Int	Tou	AC	属性	SL	附加Ability	罕见度
Solid Hooks	–	–	–	–	–	3	–	2	Defense Up	★★★★
Open Finger Gloves	–	–	+2	–	+1	5	–	2	Power Thrust/Dodge	★★★★
Archer's Gaunt l ets	–	–	+2	–	–	7	–	3	Double Speed	★★★★
Hermit's Gloves	–	–	–	+3	–	7	光+12	2	Dodge/Antisleep	★★★★
Gloves of Vigor	+5	–	–	–	–	8	火，冰+5	2	Antipanic/Antipoison	★★★★
Gauntlets of Cross	+3	–	–	–	+2	10	–	2	Power Up	★★★★
Gloves of Fang	–	–	+2	+1	–	10	–	2	Power Up/Antisleep	★★★★
Hyper Gauntlets	+3	+2	–	–	–	14	–	2	Power Up	★★★★

盾

左手的防具，没有重量的限制，不过当手持双手武器时便不可装备。

防具名称	效果 HP	AP	Str	Int	Tou	AC	属性	SL	附加Ability	罕见度
Venom Blocker	–	+3	+2	–	–	13	–	2	Panic Smite/Antipoison	★★★★
Shield of Sleep	+5	–	–	–	–	20	–	2	Sleep Smite/Antisleep	★★★★
Iceberg	+3	–	–	+3	–	20	冰+35	2	Freeze Smite/Defense Up	★★★★
Red Line Shield	+5	+5	–	–	–	21	–	3	Freeze Smite/Panic Smite	★★★★
Shield of Breaking	–	–	+5	–	–	21	–	3	Power Breaker/Defense Breaker	★★★★
Order Triangle	–	–	–	–	–	22	光，水，冰+10	3	–	★★★★
Chaos Triangle	–	–	–	–	–	22	暗，雷，火+10	3	–	★★★★
Shield of Confusion	–	–	–	–	+2	23	–	2	Panic Smite/Antipanic	★★★★
Shield of Fang	+2	–	+2	–	–	25	–	2	Power Thrust/Defense Breaker 1	★★★★
Shield of Silence	–	–	–	+6	–	26	–	2	Mind Breaker/Resist Up	★★★★
Counter Shield	+5	–	–	+2	–	27	–	2	Reflect Damage	★★★★
Hyper Shield	+7	+6	–	–	–	30	–	2	Reflect Spell	★★★★
Shield of Force	–	–	+5	–	–	30	–	2	Power Thrust/Sleep Smite	★★★★
Vapor Juggler	+1	+1	–	+5	–	32	雷+10	3	Panic Smite/Dodge	★★★★
Hero's Shield	+8	–	–	–	–	35	–	2	Defense Breaker/Antipanic	★★★★
Shield of Brave	–	–	–	–	+2	38	–	2	Power Breaker/Antisleep/Antipanic	★★★★
Shield of Cros	+4	+3	–	–	–	40	–	2	Power Thrust/Antisleep/Antipoison	★★★★
Sylvan Wall	–	–	–	+4	+1	47	–	2	Power Breaker/Illusion Body	★★★★
Demon's Shield	–	+4	–	+5	–	50	暗+55	2	Panic Smite/Power Up	★★★★

靴/鞋

足部的防具，同样附加了的 Stealthy Step 以达成某迷宫中特殊条件的必要能力。

防具名称	效果 HP	AP	Str	Int	Tou	AC	属性	SL	附加Ability	罕见度
Fire Walker	+5	+2	–	–	–	6	火+20	2	Stealthy Step	★★★★

Spiked Shoes	—	—	+2	—	—	6	—	2	Stealthy Step/Power Up/Antipoison	★★★★
Shoes of Brave	+3	—	+1	—	—	10	—	2	Stealthy Step/Defense Up/Antipoison	★★★★
Warrior's Shoes	+2	+2	+2	+2	+2	11	—	2	—	★★★★
Boots of Cross	+2	—	—	—	+1	13	—	2	Stealthy Step/Dodge	★★★★
Merchant's Boots	—	—	—	+1	+2	17	—	4	—	★★★★
Jet Boots	—	+3	+1	—	—	17	—	2	Double Speed	★★★★
Holy Boots	+2	—	—	+3	—	18	光+12	2	Magic Up	★★★★

饰物

可同时装备两种不同的饰物，虽然不可装备宝石增加效果，但本身的附加能力已足够提供辅助效果。

防具名称	效果									
	HP	AP	Str	Int	Tou	AC	属性	SL	附加Ability	罕见度
The Tigtis	—	—	—	—	—	—	—	—	Reflect Damage	★★★★
The Euphrates	—	—	—	—	—	—	—	—	Reflect Spell	★★★★
Slgil of Enlil	—	+12	+2	—	—	—	雷, 冰+25	—	—	★★★★
Earring of Mongoose	—	+4	—	—	—	—	—	—	Antipoison II	★★★★
Necklace of Awake	—	—	—	+2	—	—	—	—	Antisleep II	★★★★
Necklace of Cat	—	+11	—	—	—	—	—	—	Antisleep I	★★★★
Prismatic Belt	—	—	—	—	—	—	光, 水, 冰+5	—	Protector Lock	★★★★
Belt of Force	—	—	—	—	—	—	—	—	Auto Defense Up I	★★★★
Ether Coil	—	—	—	—	—	—	—	—	Auto Stealthy Step II	★★★★
Pearl	—	—	—	—	—	—	—	—	Auto Defense Up I	★★★★
Ring of Valor	—	—	—	—	—	—	—	—	Auto Defense Up II	★★★★
Stone of Falth	—	—	—	+15	—	—	光+30	—	—	★★★★
Ring of Ape	+6	—	—	—	—	—	—	—	Item Lock	★★★★
Amulet of Chaos	—	—	—	—	—	—	暗, 雷, 火+25	—	—	★★★★
Anger of Tiamat	—	—	+10	+10	—	—	水+50	—	—	★★★★

道具

消费用的道具，主要分为回复用、合成材料、投掷武器、魔法瓶、金块及特殊这6种，部分道具可在道具屋购入，某些独特的合成材料必须在迷宫内才可找到。

道具名称	购入价格	效果	罕见度
Healing Potion	100	HP值回复50点	★
Fine Healing Potion	200	HP值回复100点	★
Quality Healing Potion	400	HP值回复150点	★
Super Healing Potion	—	HP值回复400点	★★
Dragon Drop	—	HP值完全回复	★★★
Ability Potion	—	AP值回复30点	★
Fine Ability Potion	—	AP值回复50点	★
Quality Ability Potion	—	AP值回复100点	★
Super Ability Potion	—	AP值回复200点	★★
Soul Liquid	—	AP值完全回复	★★★
Potion of Antidote	100	解除中毒状态	★
Potion of Antipanic	100	解除混乱状态	★
Ishtar's Liqueur	—	同时解除中毒及混乱状态	★★★
Balance Arcanum	—	监定未确认之道具	★★
Refind Water	—	使用后逐少回复HP值1点	★★
Potion of Energy—drain	—	使用后HP值减少	★
Potion of Poison	—	使用后成中毒状态	★
Potion of Panic	—	使用后成混乱状态	★
Potion of Sleep	—	使用后成睡眠状态	★
Elixir	—	同时回复中毒及混乱状况，HP及AP值也完全回复	★★★★
Root of Peppermint	—	合成材料之植物根部，使用后HP值回复5点	★
Root of Garlic	—	合成材料之植物根部，使用后AP值回复10点	★★
Root of Belladonna	—	合成材料之植物根部，使用后HP值减少	★★
Root of Mandragora	—	合成材料之植物根部，使用后HP及AP值回复5点	★★★
Leaf of Peppermint	—	合成材料之植物叶片，使用后AP值回复5点	★★
Leaf of Garlic	—	合成材料之植物叶片，使用后HP值回复20点	★
Leaf of Belladonna	—	合成材料之植物叶片，使用后成混乱状态	★★
Leaf of Mandragora	—	合成材料之植物叶片，使用后HP及AP值回复20点	★★★
Petal of Peppermint	—	合成材料之植物花朵，使用后HP值回复10点	★
Petal of Belladonna	—	合成材料之植物花朵，使用后AP值减少	★★
Petal of Garlic	—	合成材料之植物花朵，使用后AP值回复3点	★★
Petal of Mandragora	—	合成材料之植物花朵，使用后HP及AP值回复3点	★★★
Bronze Spike	40	青铜制之投掷道具，投向敌人可做成损伤（6）	★
Iron Spike	60	铁制之投掷道具，投向敌人可做成损伤（20）	★
Silver Spike	—	银制之投掷道具，投向敌人可做成损伤（46）	★
Platinum Spike	—	白金制之投掷道具，投向敌人可做成损伤（96）	★
Crystal Spike	—	水晶制之投掷道具，投向敌人可做成损伤（117）	★★
Mythril Spike	—	魔法金属制之投掷道具，投向敌人可做成损伤（139）	★★
Bottle of Swing	100	投掷道具，可令范围内的敌人受伤（15）	★
Bottle of Vibration	—	投掷道具，可令范围内的敌人受伤（30）	★
Bottle of Earthquake	—	投掷道具，可令范围内的敌人受伤（45）	★
Bottle of Burst	—	投掷道具，可令范围内的敌人受伤（60）	★★
Silver Ingot	5000	银块，可换取金钱之道具	★
Gold Ingot	10000	金块，可换取金钱之道具	★
Platinum Ingot	50000	白金块，可换取金钱之道具	★
Mythril Ingot	100000	魔法金属，可换取金钱之道具	★
Feather	—	离开迷宫	★

Ability（性能）解说

武器、防具内附加的Ability特殊技，部分Ability都必须消耗AP值才可发动，某些则需要装备后便可发挥效果。

Ability名称	效果
Abyssal Strike	暗属性攻击
Antiresist Attack	无视敌方属性作出攻击
Assault	放弃防御力而提升攻击力
Aura Cross	同时攻击前后左右的敌人
Blizzard Strike	冰属性攻击
Charge	利用一个回合的时间，在次回合作出强烈攻击
Corkscrew	增强身体力量，令攻击力提升
Cyclonic Lash	用鞭做出旋风攻击，给予敌人很大程度的损伤
Defensive Attack	打破敌人强力的防御而进行攻击
Destruct Trap	一定几率破坏陷阱，同时可增加攻击力（有可能失败）
Earth String	向位置较低的敌人作出攻击（二段距离下也可作出攻击）
Exploding Blow	将敌人吹飞的攻击
Extreme Force	减少部分HP值而换取强大的攻击力
Fatal Strike	向敌人的弱点作出攻击，一定几率令其进入混乱状态
Flame Strike	火属性攻击
Genocide Edge	在给予敌人严重损伤的情况下，同时自己也会受伤
Hit&Away	在后方没有阻碍的情况下，攻击后马上向后退
Hydro Strike	水属性攻击
Hyper Velocity	攻击力虽低，但必定可作出先制攻击
Jolting Slash	大幅度挥动武器，并以强烈攻击斩向敌人
Lightning Strike	雷属性攻击
Master's Skill	无视地形效果、属性及位置向敌人攻击
Parrying Attack	一定几率回避敌人的攻击
Phantom Slicer	高速挥动武器进行连续攻击
Photon Strike	光属性攻击
Piercing Impulse	攻击的同时马上转向敌人的背后位置
Pressure Beat	一定几率在攻击时令敌人即死
Shaft Strike	顺序向前方及后方的敌人攻击
Sky Sting	向位置较高的敌人作出攻击（二段距离下也可作出攻击）
Smash	强烈的冲刺后用武器攻击，给予敌人很大程度的损伤
Spiral	将武器高速回转向敌人的攻击
Triple Slash	顺序向前方、左方及右方的敌人攻击
Violent Twister	向一格范围内的所有敌人顺序进行攻击
Vitality Burst	消耗自己的HP值作出攻击，给予敌人极大损伤

Wide Attack	向前方、左方及右方的敌人同时攻击
Defense Breaker	一定几率令敌人的物理防御力降低（两格范围内有效）
Freeze Smite	一定几率令敌人冻结
Panic Smite	一定几率令敌人混乱
Power Breaker	一定几率令敌人的物理攻击力降低（两格范围内有效）
Resist Breaker	一定几率令敌人的魔法防御力降低（两格范围内有效）
Sleep Smite	一定几率令敌人睡眠
Antipanic	一定时间内，令敌人混乱
Antipoison	一定时间内，令敌人中毒
Antisleep	一定时间内，令敌人睡眠
Defense Up	一定时间内提升防御力
Dodge	一定时间内提升对物理攻击的回避力
Double Speed	一定时间内，使一回合内可作出两次行动
Illusion Body	一定时间内提升对魔法攻击之回避力
Magic Up	一定时间内提升魔法攻击力
Power Thrust	令敌人后退一格
Power Up	一定时间内提升物理攻击力

Reflect Damage	一定时间内，有一定几率反射敌人的物理攻击
Reflect Spell	一定时间内，有一定几率反射敌人的魔法攻击
Resist Up	一定时间内提升魔法防御力
Stealthy Step	一定时间内减低遇到陷阱的机会
Antipanic Ⅰ	回避混乱状态之几率增加20%
Antipanic Ⅱ	回避混乱状态之几率增加30%
Antiposion Ⅰ	回避中毒状态之几率增加20%
Antiposion Ⅱ	回避中毒状态之几率增加30%
Antisleep Ⅰ	回避睡眠状态之几率增加20%
Antisleep Ⅱ	回避睡眠状态之几率增加30%
Auto Offence Up Ⅰ	当HP值降低时，物理攻击力上升10%
Auto Defense Up	当HP值降低时，物理防御力上升10%
Auto Stealthy Step Ⅰ	回避陷阱之几率上升10%
Auto Stealthy Step Ⅱ	回避陷阱之几率上升20%
Item Lock	不会被敌人盗取道具
Protector Lock	不会被敌人盗取防具
Weapon Lock	不会被敌人盗取武器

宝石类别

每种宝石分别藏有其独有的属性，有些可给予敌人损伤，有些则可作回复道具之用。而当以道具形式使用时，只需要按动△键便可选择集中攻击或分散攻击，威力各有不同。另外所有宝石均可装备在武器或防具上，而装备在不同道具上时均拥有不同的效果，大家可参考下列的图表。

属性	宝石名称	武器装备时	防具装备时	使用效果
火	Spinel Shard	攻击力增加	智慧值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅰ(100)
	Rough Spinel	攻击力增加	智慧值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅱ(275)
	Spinel	攻击力增加	智慧值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅲ(450)
	Glinded Spinel	攻击力增加	智慧值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅳ(650)
	Carnelian Shard	火属性值增加	火属性值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅰ(100)
	Rough Carnelian	火属性值增加	火属性值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅱ(275)
	Carnelian	火属性值增加	火属性值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅲ(450)
	Glinded Carnelina	火属性值增加	火属性值增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅳ(600)
	Amethyst	最大AP及智慧值增加	最大HP及防御力增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅰ(100)
	Glinded Amethyst	最大AP及智慧值增加	最大HP及防御力增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅱ(275)
	Almandine	最大AP及智慧值增加	最大HP及防御力增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅲ(450)
	Glinded Almandine	最大AP及智慧值增加	最大HP及防御力增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅳ(650)
	Ruby	攻击力增加	智慧值及防御级数增加	火属性攻击Fire Explosion Ⅳ(650)
冰	Alabaster Shard	攻击力增加	防御级数增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅰ(100)
	Rough Alabaster	攻击力增加	防御级数增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅱ(275)
	Alabaster	攻击力增加	防御级数增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅲ(450)
	Glinded Alabaster	攻击力增加	防御级数增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅳ(650)
	Marble Shard	冰属性值增加	冰属性值增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅰ(100)
	Rough Marbe	冰属性值增加	冰属性值增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅱ(275)
	Marble	冰属性值增加	冰属性值增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅲ(450)
	Glinded Marble	冰属性值增加	冰属性值增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅳ(650)
	Agate Shard	最大AP及防御级数增加	最大HP及破坏力增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅰ(100)
	Rough Agate	最大AP及防御级数增加	最大HP及破坏力增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅱ(275)
	Agate	最大AP及防御级数增加	最大HP及破坏力增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅲ(450)
	Opal	最大AP及攻击力增加	防御级数增加	冰属性攻击Ice Storm Ⅳ(650)
雷	Sulphur Shard	破坏力增加	防御力增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅰ(100)
	Rough Sulphur	破坏力增加	防御力增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅱ(275)
	Sulphur	破坏力增加	防御力增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅲ(450)
	Glinded Sulphur	破坏力增加	防御力增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅳ(650)
	Chrysoberyl Shard	雷属性值增加	雷属性值增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅰ(100)
	Rough Chrysoberyl	雷属性值增加	雷属性值增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅱ(275)
	Chrysoberyl	雷属性值增加	雷属性值增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅲ(450)
	Glinded Chrysoberyl	雷属性值增加	雷属性值增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅳ(650)
	Peridot	最大HP及破坏力增加	最大AP及防御级数增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅲ(450)
	Glinded Peridot	最大HP及破坏力增加	最大AP及防御级数增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅳ(650)
	Fluorite	暗、雷、火属性值增加	光、水、冰属性值增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅲ(450)
	Glinded Fluorite	暗、雷、火属性值增加	光、水、冰属性值增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅳ(650)
	Cat's Eye	破坏力增加	智慧值及防御力增加	雷属性攻击Thunderbolt Ⅳ(650)

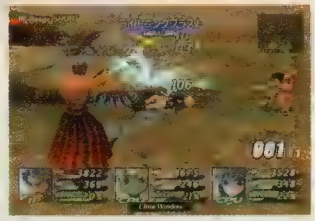
水	Aquamarine Shard	最大HP值增加	防御力增加	水属性攻击Great Cascade Ⅰ(100)
	Rough Aquamarine	最大HP值增加	防御力增加	水属性攻击Great Cascade Ⅱ(275)
	Aquamarine	最大HP值增加	防御力增加	水属性攻击Great Cascade Ⅲ(450)
	Glinded Aquamarine	最大HP值增加	防御力增加	水属性攻击Great Cascade Ⅳ(650)
	Lapis Lazuli Shard	水属性值增加	水属性值增加	水属性攻击Great Cascade Ⅰ(100)
	Rough Lapis Lazuli	水属性值增加	水属性值增加	水属性攻击Great Cascade Ⅱ(275)
	Lapis Lazuli	水属性值增加	水属性值增加	水属性攻击Great Cascade Ⅲ(450)
	Glinded Lapis Lazuli	水属性值增加	水属性值增加	水属性攻击Great Cascade Ⅳ(650)
	Malachite	最大AP及攻击力增加	最大HP及防御级数增加	水属性攻击Great Cascade Ⅲ(450)
	Glinded Malachite	最大AP及攻击力增加	最大HP及防御级数增加	水属性攻击Great Cascade Ⅳ(650)
	Emerald	光、水、冰属性值增加	暗、雷、火属性值增加	水属性攻击Great Cascade Ⅲ(450)
	Glinded Emerald	光、水、冰属性值增加	暗、雷、火属性值增加	水属性攻击Great Cascade Ⅳ(650)
	Sapphire	最大HP及破坏力增加	防御力增加	水属性攻击Great Cascade Ⅳ(650)
光	Quartz Shard	防御级数增加	最大AP值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅰ(回复HP200)
	Rough Quartz	防御级数增加	最大AP值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅱ(回复HP375)
	Quartz	防御级数增加	最大AP值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅲ(回复HP550)
	Glinded Quartz	防御级数增加	最大AP值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅳ(回复HP750)
	Selenite Shard	光属性值增加	光属性值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅰ(回复HP200)
	Rough Selenite	光属性值增加	光属性值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅱ(回复HP375)
	Selenite	光属性值增加	光属性值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅲ(回复HP550)
	Glinded Selenite	光属性值增加	光属性值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅳ(回复HP750)
	Moonstone Shard	最大AP及攻击力增加	最大HP及防御级数增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅰ(回复HP200)
	Rough Moonstone	最大AP及攻击力增加	最大HP及防御级数增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅱ(回复HP375)
	Moonstone	最大AP及攻击力增加	最大HP及防御级数增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅲ(回复HP550)
	Glinded Moonstone	最大AP及攻击力增加	最大HP及防御级数增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅳ(回复HP750)
	Sunstone	防御力及防御级数增加	最大HP值增加	光属性攻击Luminous Ring Ⅳ(回复HP750)
暗	Graphite Shard	智慧值增加	破坏力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅰ(100)
	Rough Graphite	智慧值增加	破坏力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅱ(275)
	Graphite	智慧值增加	破坏力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅲ(450)
	Glinded Graphite	智慧值增加	破坏力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅳ(650)
	Lodestone Shard	暗属性值增加	暗属性值增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅰ(100)
	Rough Lodestone	暗属性值增加	暗属性值增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅱ(275)
	Lodestone	暗属性值增加	暗属性值增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅲ(450)
	Glinded Lodestone	暗属性值增加	暗属性值增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅳ(650)
	Jet Shard	最大HP及智慧值增加	最大AP及防御力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅰ(100)
	Rough Jet	最大HP及智慧值增加	最大AP及防御力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅱ(275)
	Jet	最大HP及智慧值增加	最大AP及防御力增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅲ(450)
	Obsidian	智慧值增加	攻击力及智慧值增加	暗属性攻击Dark Sphere Ⅳ(650)

太郎信箱

Game-hjs@vip.163.com

《胜利十一人》对XBOX影响有多大

《星之海洋3》新服装问题



你好，电玩太郎：

我有以下关于《星之海洋3 导演剪辑版》这游戏的问题：

1)请问科技风在哪几期有介绍呢？

答：本刊曾于3A至4A三期中刊登过《星之海洋3 导演剪辑版》的攻略，你可以在这几期查阅相关资料。

2)请问新服装除了用于对打模式，能否于故事模式内使用呢？如可以，要怎么做？

达成率	开启内容
15%	可使用2P颜色
25%	可使用UNIVERSE MODE(要NEW GAME)
40%	可使用3P颜色
55%	按□键进入MUSIC MODE
65%	可使用FD模式(要NEW GAME)
80%	可使用4P颜色
95%	可使用FULL ACTIVE MODE(要NEW GAME)

答：新服装是能够在故事模式中用到的，但玩家必须要达成一定比率的战斗收集，左面是收集率所开启的内容。

祝贵刊销量日增！

ACTION

《捉猴2》怎么捉隐藏猴

太郎：

《捉猴2》最后三只隐藏猴怎捉，我已捉到一只，上网找到日文提示但我看不懂，希望你帮帮手。

答：笔者根据阁下提供的网页，翻译了三只猴的捕捉方式，全部如下。

ゴクウ的捕捉方法

从起点开始向右边前进，来到“ATHLETICS COURSE”后使用“メカヨンク”将门打开，ゴクウ会在“社”的高台顶部坐在云上飞翔。首先使用“パチンガー(ゆうどうダマ)”将它打落，然后便可前去将它捕捉，为着方便起见，最后预先准备“マジックパンチ”或“メカボー”。

モンダム的捕捉方法

面对完全武装的“モンダム”，必须要先将其武装解除，否则无法将它捕捉。由于对方会发射飞弹攻击，所以最好使用“ダッシュフーフ”来回避。在其脚步发动撞击，大约三次后武装便会解除，接下来以普通的方法就可以捉到。

ウキーピッポ的捕捉方法

沿着通道一直往前走，很快便来到一个广场上。目标就在前方的屋檐下，走近时对方会使用魔法来消失，因此最好先用“パチンガー(ばくれつダマ)”将它击倒，然后用“ゲットアミ”将ウキーピッポ捉掉，期间虽然不断有魔法生成的敌人涌现，但其实可以不用理会。

死忠读者Rod

游戏过关问题

太郎兄：

你好，我有下列PS2游戏的问题想请教你，望你能在百忙中解答。

1)PS2《马克思·佩恩 2》这游戏中，本人玩至PART III WAKING UP FROM THE AMERICAN DREAM CHAPTER EIGHT这一关，多次都未能枪击台上敌人，故未能过关，请问该如何过关？

答：不知你指的是不是射击在屋顶要对付最后首领的那名白衣男子，当对方站在吊于屋顶的小平台时，要使用MP5并按X变成狙击模式，射破上方四个橙色锁头的其中三个。接着会发现仍然无法看见对方，这时要继续以狙击模式射击天花板中央另外四个橙色的锁，这样才能破坏平台四边围栏，接着就能直接攻击白衣男子。

2)PS2《间谍小说》这游戏，本人玩至第三话LOSE IN THE SKY这一关中，按攻略所说，已在化妆间内变成FORREST，并已进入支配人室及应接室及返回酒吧化妆间，但并不能引发火炉启动EVENT……我已透过裂缝射击红色裙子，但裙子掉下并不能引发火警……故未能进行接下的剧情，请问如何过关？

答：不知你是否漏了步骤呢？根据攻略，在返回化妆间之前需要先弄醒真正的FORREST，这样才会看见一个火炉装置运入FORREST的房间。然后再经裂缝开枪射向红色衣服，令衣服掉在火炉中引发事件。

3)PS2《FREEDOM FIGHTERS》这游戏，本人玩至IN A NEW YORK MINUTE FALL 2003中，分别有FIRE STATION、HOTEL、HARROR三关。请问三关中有否分先后？

答：三关没有次序之分，玩家可随喜好任意选择。

4)PS2《分裂细胞》这游戏，本人玩至警察局这一关中，经攀爬至对面的建筑物并击倒门口及屋内多名敌人后，进入屋内如何取得开门密码呢？

答：若笔者没有记错的话，你所说的密码门应该是在一间睡房内，于房间调查一幅画后会有电脑，调查该电脑就能获得开门密码。

读者K.K.L上

《WE》对XBOX影响有多大

太郎：

1)我想问日版XBOX最近还会有什么游戏推出？目前日本方面好像只会把美版移植成日版，本土制作越来越少。

答：由日本方面开发的游戏还有《PHANTOM DUST》、《SNK VS CAPCOM CHAOS》、《METAL SLUG 4》、《DEAD OR ALIVE ULTIMATE》、《STREET FIGHTER ANNIVERSARY》、《零 红蝶》、《PSYVARIAR 2》、《METAL WOLF CHAOS》、《加奈》、《RUNEBRID》、《GUNGRIFFON ALLIED STRIKE》、《CAPCOM FIGHTING JAM》、《DEAD OR ALIVE CODE：CRONUS》和《SPIKEOUT BATTLE STREET》。

2)你认为《真梦人生》是否会有机会复活呢？始终花了这么长的时间制作，突然停止开发的损失也很大啊。

答：厂方勇敢地对外公布中止开发《真梦人生》，而没有拖沓，明显是经过深思熟虑的决定。当然日后是否会改变主意很难说，始终MMORPG需要考虑成本及收支平衡，厂方可能看出《真梦人生》推出后不能为厂商带来利润，甚至带来负担，所以中止开发可能是个明智的决定。

3)听闻《胜利十一人》会在XBOX上推出，请问是什么时候？太郎你认为这对XBOX的销量有没有帮助呢？

答：应该是说欧版的《PRO EVOLUTION SOCCER 4》在XBOX上推出，但KONAMI方面只打算在欧洲推出。事实上本次KONAMI愿意在XBOX上推出《WE》，主要原因还是微软出重金礼聘，由此可知该游戏对主机的影响力有多大。至于XBOX版目前预定冬季推出，由于过去欧版推出后都会追加新内容，相信XBOX版也会有新东西。

何金水

《宇宙巡航机》秘技

《宇宙巡航机》秘技Dear 太郎，请问PS2的《宇宙巡航机》有没有秘技啊？

答：在游戏中按暂停，然后顺序按下↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L1、R1，可使机体能力变至最强，但有使用次数限制。

PS2游戏秘技

太郎：

我有一些PS2游戏问题想请教，希望你能够回答，谢谢。

1)请问《铁人28号》有没有无敌秘技？

答：此游戏并没有无敌秘技，只有一些密码开启秘密任务，在MISSION MODE输入以下密码。

秘密任务1 "BUCCHUS"

秘密任务2 "SUSPENSE"

秘密任务3 "MONSTER"

秘密任务4 "BLACKOX"

秘密任务5 "FRANKEN"

秘密任务6 "MAKIMURA"

2)PS2的《烈火之炎》有没有秘技？贵刊好像没有介绍过这个游戏。

答：本刊没有为本游戏制作过初心锦囊，毕竟在游戏发售旺季有太多的选择，这样便会有所遗漏。至于本游戏是有一些秘技及隐藏要素，全部如下。

特别映像——在故事模式以NORMAL以上难度爆机，于COLLECTION的MOVIE SHOW会出现宣传映像。

BURNING模式出现条件——以HARD的难度完成游戏，便会出现BURNING模式。

JOKER出现秘技——于选择NEW GAME和LOAD GAME的时候，按着L1和R1不放顺序输入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○，成功会听到声响。

隐藏角色出现条件——在故事模式中剧情达成率达100%，于BATTLE模式就能够使用红丽。

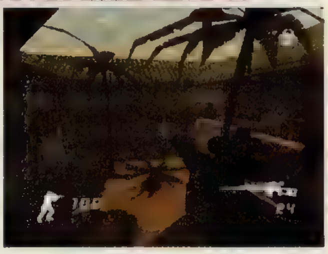
3)《怪物猎人》有没有秘技？

答：很抱歉，这个游戏并没有任何秘技 [illegible] 上线游戏常见的现象，因为这可以避免产生不公平的问题。

忠心读者CHEUNG HO CHIU

《分裂细胞3》只在XBOX推出

电玩太郎：



1)XBOX游戏《星球大战：杰迪骑士 杰迪学院》有没有秘技？

答：此游戏共有三个秘技，全部输入方法如下。

跳关——在游戏中按着右摇杆不放，然后顺序按上、上、下、下、左、右，成功的话你会听到声响。

无限体力及护盾——在游戏中按着右摇杆不放，然后顺序按下、上、左、右、下、上，成功的话你会听到声响。

无限柔力——在游戏中按着右摇杆不放，然后顺序按上、下、上、下、左、上、右，成功的话你会听到声响。

2)XBOX游戏《SHADOW OPS》有没有强化角色的秘技？

答：这个游戏有三个秘技，不过都是关启所有内容的秘技。

开启所有单打关卡——在主选单选择"CHEATS" OPTION，然后输入"happycamper"密码。开启所有合作关卡——在主选单选择"CHEATS" OPTION，然后输入"wanderlust"密码。

开启所有过场映像——在主选单选择"CHEATS" OPTION，然后输入"filmcritic"密码。

3)想问《分裂细胞3》是不是只会在XBOX推出？

答：《分裂细胞：混沌论》目前只发表了只会推出电脑及XBOX版，尚未公布是否会有GC和PS2版，但由于上两作移植至PS2与GC时都根据机能差异而作出了调整，本作的映像素质更高，能否移植的确成疑。

多谢太郎回答我的问题，祝太郎生活愉快。

读者LAM

《三国无双3》问题

太郎：

你好！我是第一次给你写信，请您老尽量抽空回复啊！

请问《三国无双3》里怎样控制人物防御对方进攻啊？另外该游戏里还有啥秘技啊？

答：按L1就可以进行防御了。游戏的隐藏要素非常多，但真正属于秘技的只有大象无限无双法，其使用方法是：在骑象的状态下，当无双槽满后，不断点击○便能无限地延续使用无双技。

麻烦您了！

厂商舍GC而去

太郎：

我是任天堂的支持者，想问一些关于GC的问题，恳请太郎回复。

1)似乎越来越少厂商帮GC开发游戏，请问日本还有哪些厂商在制作GC作品呢？

答：目前仍有为GC开发游戏的厂商包括TOMY、HUDSON、CAPCOM、CHUNSOFT、SEGA和BANPRESTO，这些厂尚有作品在预定发售单上，而估计KONAMI也会在GC上推出某些作品，例如《实况棒球》。

2)美国方面是否会好一些呢？有什么值得期待的美版GC游戏？

答：美国其实也不是太理想，仍然愿意为GC开发游戏的厂商包括ELECTRONIC ARTS、UBI SOFT、ATARI、NAMCO、ACTIVISION、CODEMASTERS和KONAMI，值得期待的游戏包括《极品飞车 地下狂飑2》、《STREET RACING SYNDICATE》、《波斯王子2》和《X战警 LEGENDS》，都是其他主机也有的作品，主要还是靠任天堂自己的独家作品。

3)之前SEGA曾为GC开发独占游戏《蛋宝宝》和《梦幻之星 EPISODE 3》，请问往后该厂还有没有一些GC独占作品？

答：往后SEGA好像再也没有GC的独占作品，虽然之前曾传闻SEGA正在开发《超级猴球 3》，但在本周推出《VR战士 电脑世纪》之后，就再也没有GC作品在预定发售名单上了。

4)NAMCO还会不会开发GC的独占游戏？

答：相信机会很低，由于厂方之前为GC开发的独占作品如《霸天开拓史》与《仙乐传说》都未如理想，所以后者才会移植到PS2，在美国只剩下一个《STREET RACING SYNDICATE》没有发售，看来NAMCO也对GC死心了。

读者梁礼能

首都高01如何挑战对手

HI~太郎哥哥~：

1)我想问《首都高01》No.284挑战不了？

答：NO.284是DRIFT侍，在周末以外的时间于新环状右出现，与贴着"A.P.S"或猫系贴纸的车对赛，对方就会出来向你挑战。

阿轩

《SD高达》黑历史密码

太郎兄：

你好！！谢谢你上次解答小弟的问题，本次又要麻烦太郎兄帮助小弟！！

小弟现正在重新玩PS旧游戏《SD 高达G GENERATION-F》，但忘记了黑历史密码CODE，希望太郎兄能帮我找一找凤凰高达和哈罗的CODE，谢谢！！

答：凤凰高达的密码是10-2163744，至于哈罗的密码是08-4178728。

祝身体健康！！

ROY上

《忍者龙剑传2》取得方法更正

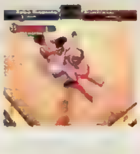
太郎兄：

对不起，又是我。我还是拿不到《忍者龙剑传II》。我已经按照太郎兄所说，站在钟楼下的平台用箭射击钟面。但却没有任何反应。是不是要先打通了《忍者龙剑传》才能拿到？对不起，同一条问题问了这么多次。

答：应该是我说对不起才对，因为本人教错了你取得的方法，正确方法应该是在取得《忍者龙剑传》后，在钟楼的街道会发现其中一扇门上有把手，以弓箭射击该把手后就会有宝箱出现，里面藏有《忍者龙剑传2》。至于《忍者龙剑传3》则是在第10章有超大量红色爪怪的通道，需要利用飞鸟反跳到柱上，也就是之前取得黄金甲虫的地方。

SNAKE

今年PS2摔角游戏有多少



太郎：

1）请问今年PS2有什么新的摔角游戏推出？

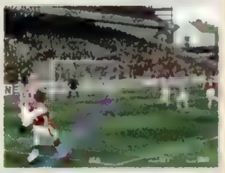
答：日本方面，首先9月会有SPIKE推出的《KING OF COLOSSEUM II》，至于KONAMI女子摔角游戏《摔角玫瑰》的发售日未定。而美版方面，今年10月会推出《BACKYARD WRESTLING2》，11月则会有《WWE SMACKDOWN！VS. RAW》。

2）SCE有没有公布《捉猴3》何时推出？

答：SCE目前还没有公布《捉猴》的新作品，由于较早之前分别推出了动作游戏《神奇机器竞技场 哔波猴终极热战》以及《EYETOY跟猴子玩吧！手舞足蹈闹翻天！》，相信不会这么快有新作发表，有的话本刊定会马上报导。

读者CHRIS BENOIT

如何将经典球员购入



太郎你好：

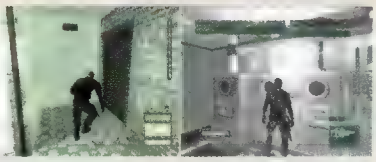
希望你能帮我解决有关《WE8》的问题……谢谢！

我已经从WE-SHOP中买光了所有经典球队和隐藏球员，但是在ML模式里，我无法找到他们，请问怎样能购买呢？谢谢！

答：首先你要完成DIVISION 2的赛事，然后在“チーム から选ぶ”一页中选最后一行倒数第三的未所属中，就能找到隐藏球员及其他经典球员。你还可以在在搜索器中输入该球员的名字，也可以找到。

读者KENNY

《分裂细胞》续集值得购买



你好，电玩太郎：

我想请教有关于XBOX版《分裂细胞》内的一条问题：

当主角由太平间经楼梯往上层去到一房间时，里面有守卫，但每当进入房间时警号肯定会响及GAME OVER。究竟如何才能成功进去狙击敌人？此外，以你的意见，现在购买《分裂细胞：明日潘多拉》还适宜吗，还是等第三集推出时再买呢？请多多指教，谢谢！

答：相信是你在之前已触动了两次警报，导致你前往该处便触动了第三次警报，所以笔者建议你最好还是把关卡重新玩一次，总比你卡在那里为好。至于《分裂细胞：明日潘多拉》，个人觉得很好玩，始终关卡的内容不相同，而且距离第三集还有一段时间，不妨买来热身。

你的长期读者RONIN CHOW

《依利斯工作室》疑问

太郎：

我有问题……希望你帮忙解答呀……！

1）《依利斯工作室》迪鲁萨斯怎么学会精灵弹？

答：要习得精灵弹的过程比较复杂，首先主线故事必须到达攻略格鲁加尔大要塞（ガルガイユ大要塞）的部分，接着跟面包屋少女布丽雅（ブレア）的交友值达110以上，已发生了事件“试练1”追加了新调合菜单，当中要包含“カラメルキューブ”、“ソルティすらいす”、“大判せんべい”、“レアチーズケーキ”、“ベンテル”等新的调合面包。达成以上条件后，前往夫华尔湖（フワール湖）到萨治（ザジイ）之家，接受委托后从牛处拿取“新鲜牛奶（新鲜なウシミルク）”。把牛奶交给萨治后会再受到他的委托。跟渔夫杰姆里斯（ギムリス）谈话可取得“湖鲜生鱼片（湖の幸活き造り）”，把生鱼片交给萨治接受第三次委托。前去卡波克（カボック）找酒场的诺曼（ノーマン）取得“特制药用酒”，把酒交给萨治接受第四次委托。到魔法屋调合“ゴーゴースーツ”后交给萨治接受第五次委托。最后到面包屋调合“ベンテル”交给萨治，如此迪鲁萨斯便能习得“精灵弹”。

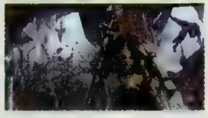
2）都是工作室的问题，我已通关一次……但我进不了隐藏迷宫……可以教我如何进入吗？

答：[illegible]次出现制作人员名单后，会询问玩家是否储存通关记录，储存后再读取完成游戏前的记录，然后回到卡波克的根据点会发生知道艾琳下落的事件，最后便是前往鲁加尔大要塞飞行的状态到地图左下方的转移阵进入。由于隐藏的转移门入口开启条件要求到最后迷宫战斗50次以上，所以如没有发现入口可尝试不停地战斗。顺便一提，隐藏迷宫中可取得令敌人必死的玛娜道具“ラルバの键”

THX~

YAN

XBOX种种问题解答



To：太郎主编

小弟是第4次寄信来的，希望太郎主编尽量回答！！

1）《PRO EVOLUTION SOCCER 4》是否《胜利十一人》在XBOX上的名称？（如果是的话，是否会和《胜利十一人》的内容相同？）

答：一直以来《胜利十一人》的欧洲版名称都是《PRO EVOLUTION SOCCER》（以下简称《PES》），两者是由同一组开发人员制作的，而由于《PES》较《WE》晚推出，所以经常会追加一些新的内容，甚至连操作都会有某些调整。因此可以说《PES》是《WE》的进化版，相信本次《PES4》的要素也会较《WE8》为多。而《PES》日后大多都会再改良成为日版的《WE INTERNATIONAL》。

2）在8月至10月XBOX有什么好游戏可以玩？什么类型都可以，特别是足球和滑雪游戏。

答：以下的XBOX游戏主要是美版。8月末NAMCO推出《STREET RACING SYNDICATE》，9月初会推出在线动作战略游戏《KINGDOM UNDER FIRE》和《寂静岭4：房间》。9月中有《FABLE》、《BURNOUT 3》、《SHELLSHOCK：NAM '67》。9月23日则会推出网上动作游戏《PHANTOM DUST》和《SNK VS CAPCOM CHAOS》，10月有《忍者龟2》、《FIGHT CLUB》、《ROBOTECH：INVASION》、《星球大战 战斗前线》和《死或生 ULTIMATE》。

3）XBOX在年底有不少强力作品推出，太郎主编有没有一些必买推荐？

答：当然有啊！11月必买之作首选《HALO 2》，其次是时间动作游戏《BLINX 2》和《FORZA MOTORSPORT》。自己也相当期待FROM SOFTWARE的机械人动作游戏《METAL WOLF CHAOS》。而美版游戏就有《极品飞车 地下狂飚2》、《THE LORD OF THE RINGS：THE THIRD AGE》、《MECHASSAULT 2：LONE WOLF》和《DOOM 3》。

4）GBA的《FF 1+2》值不值得去买？

答：如果很久以前玩过，而又没有玩WS和PS版，GBA版倒是值得推荐，一来GBA版的对白追加一些汉语字幕，二来通关后会有新的模式。

炎·天烈之忍敬上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

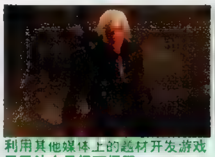
欢迎大家踊跃来邮询问问题。

游戏电影犹如泡沫经济

每一个市场都会有其本身的潮流，例如游戏界会在某个时期盛行某类型游戏，最初研制该作品的厂商虽然是抱着尝试的心态，而结果一击即中，于是引来其他厂商垂涎，一窝蜂地追赶类似的游戏，造成一股潮流，直至将该类型游戏的潜力榨干为止。

利用媒体交互效益

电影界同样有着类似的问题，经常都因为某部电影的成功，而引发其他片商争相仿效。不过由于每年都有大量的新电影推出，片商也懂得避免相同片种的正面交锋，许多电影公司可能早已拍摄完全片，却会存放一段时间再上映，这一点就与电视游戏的市场现有着很大的差异，电视游戏差不多在制作完成后（已包括除BUG），就立即开始生产及包装，然后在预定的日子推向市场。



利用其他媒体上的题材开发游戏早已让人见怪不怪了。

从电影改编成游戏的作品比比皆是。

无论是电影界也好，漫画界也好，还是游戏界都会面对题材短缺的问题，这3种行业至今为止已有数以万计的作品推出，要寻找出新的资源，除了自己创作外，那就是从其他媒体那里获取新元素。利用在其他媒体上该产品的名气，也可为新媒体上的新作品注入一种另类的刺激作用，至少原媒体的那些FANS很有可能因此而购买相关的新产品。

过去由电影与动漫画改编成游戏的作品多不胜数，正如上一段所提到的，由于原作在那些媒体上已经有了相当的知名度，从它们那里可能会吸纳到一群以前从不打机的消费者，而这种经营方式事实上也被证明是成功的，虽然并非每个改编而成的游戏都必定能获得好成绩，然而销量却也有比较稳定的表现，一般与厂商估计的销量差不多，所以游戏厂商也乐于在这方面钻研一番。

市场拓宽，增加机会

同样地，电影与动漫画反过来也会利用电视游戏的题材，这种情况如今已越来越普遍，很多商家都希望能以此孕育出一个新的市场来。但毕竟不同行业的从事人在思维上都会有差异，某些电视游戏的内容可能拥有其他媒体所缺乏的新意，再加上有名气的电视游戏都拥有一批忠实FANS，所以电影公司就会觉得这是一条值得发展的路。

游戏市场的扩张令电影化游戏成为潮流。

当年由游戏改编而成的电影并不是特别受欢迎。

早在10多年前已有电影公司在打电视游戏的主意，其中以格斗游戏最为热门，美国本土产的《龙争虎斗》与日产的《街头霸王》，均被拍成过电影。但其后这股热潮却一下子冷却下来，原因当然是票房不能令投资者满意，因为做任何生意的最终目的都是要赚钱，可是将电视游戏改编为电影的作品却未能达到赚取利润的基本要求，所以这股潮流自然难以延续下去。

不过近几年来，将电视游戏改编成电影的情况愈来愈多，这股风潮与数量日增的由美国英雄漫画改编电影的现实情况可谓不遑多让。原因之一，相信是电视游戏的普及性远比10多年前高出不少。过去电视游戏只是属于玩具的一种，是小孩或青少年的玩意儿，对于美国电影市场来说根本就是小巫见大巫，简单来说，就是电影界没有把它纳入创作视野之内。直至像《龙争虎斗》与《街头霸王》这些连成人也玩的游戏推出后，才增强了电影公司的投资信心。

票房上的限制

虽然近年越来越多的电视游戏被改编成电影推出，但是成绩是否真的如理想般那么好呢？这可未必了，至今为止能够有过亿元（美元）票房关大的电视游戏改编作品，好像就仅有《古墓丽影》一部。其余的作品则只能维持在三至四千万美元的票房，而《古墓丽影》的电影续作票房也因为前作的评价不太理想而有所回落。这样看来改编自电视游戏的电影似乎名大于实。

其实电视游戏机虽然销量屡创新高，然而这却并没有带给主机厂商多少实惠，不过游戏厂商却往往喜欢大肆宣扬某软件卖了多少多少套，目前一款游戏能卖出200万套当然已是相当厉害的成绩了。若是以一款游戏平均售价为50美元，那么该作品的累计销售金额便高达上亿美元，这和一部电影的票房收入相当。

游戏热卖未必代表能在电影市场上获得同等收益。

《古墓丽影》算是改编自游戏的最成功的电影作品了。

可是实际上其实并不是如此理想的，要知道目前美国一部电影的电影票平均是9美元，换句话说，如果改编自电视游戏的电影，要那些玩家全都去看的话，实际收入也只有1800万美元，这已是名气大的电影作品的票房成绩了。当然不排除某些观众可能并非游戏迷，纯粹是因为好奇而入场的，但这个数量肯定不会多，所以此类电影票房有3000万美元已经算是很理想的了。

故事剧情薄弱

现实中，想依赖电视游戏的名气来制作电影远比取材自漫画的困难，原因是这两者的普及率仍然相差太远了。一部漫画往往都有10至20多年以上的历史，可说是妇孺皆知的。相反电视游戏一般来讲总是年轻人的玩意儿，他们有太多其他的选择了，再加上电影选材也是值得留意的地方，像《死亡之屋》的名气是否真的大到值得拍电影呢？相信现在大家都会有自己的一个答案。

故事剧情一向是游戏电影的弱点。

利用合适的题材才能发挥应有效果。

改编自电视游戏的电影的另一大问题，相信就是剧情方面相当薄弱。电影与游戏最大的差异是电影需要有一连串的剧情去调动起观众们的情绪，这个过程中有缓有急，更重要的是有个能自圆其说的故事核心。但电视游戏却不同，例如格斗游戏每位角色仅需要一个简单的身世背景，玩家重视的是游戏的平衡度，可选择的角色是否丰富。但游戏角色丰富，却会给电影制作带来极大的难度，因为角色多就很难逐一铺垫及交待角色的身世，像《街头霸王》正是失败在这个方面。

从电视游戏改编成电影，造成故事性薄弱的原因除了因为角色问题外，游戏故事本身的限制也很大，例如RPG可以有数十多小时的内容去交代或叙述一段剧情，可是电影就必须把这一切浓缩起来，结果出现剧情深度不到位的问题。也许目前最适合改编成电影的就是《生化危机》这一类的动作冒险游戏，因为此种游戏大多可在两、三小时内交待完一切故事内容，与电影的长度可谓不谋而合。

限制成本，效果有限

饰演游戏电影的演员名气很有限。

制作成本不高也限制了电影整体的发挥。

电影公司对游戏改编而成的电影的投资额度也是有限制的。由于不知道到底该电影可否为公司带来可观的收入，成本方面都会力求控制在一定范围内，有时更会因为错误地估计该作品的名气，而选择一些默默无闻的演员，或是二、三线的明星担纲。结果那些电影的票房全部成为炮灰（《古墓丽影》的成功正是因为请甚有名气的安吉莉拉·朱莉扮演主角），这进一步使电影厂商不敢大胆投资，在投资金额有限的情况下，自然很难期望有出色的票房成绩。

目前许多电影公司有事没事总喜欢将电视游戏改编为电影，其实电影公司首先要明白市场的需求，即使是打着改编自游戏的名号，也应该要认真考虑一下原游戏的内容与素质，有好的剧本与情节，就不怕没有口碑，而有了口碑就算非游戏迷也会被吸引到电影院的，否则再好的题材也只会得到劣评。

不要粗制滥造

导演对游戏的热爱程度有助于在拍摄电影时有更为理想的发挥。

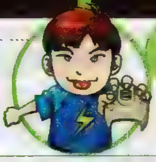
《死亡之屋》电影版可称得上是烂片之王。

其实就算是改编自美国英雄漫画的电影也非部部都有好成绩，最重要的还是选择什么样的导演与演员搭配，好导演会挑好的剧本。要知道好导演如果也热爱打机的话，拍起电影来自然会特别起劲，正如《X-MEN》与《蜘蛛侠》这两部电影就是由热爱漫画的导演负责拍摄的，影片出来的效果自然特别好。

未来会有超过10部改编自电视游戏的电影推出，虽然数量只是改编自漫画的电影的八分之一，但很明显地，电影公司已视其为一条生财之路。其实与拍摄漫画改编的电影一样，游戏电影的难点是如何能在忠于原著的基础上有所发挥，像《古墓丽影》与《生化危机》其实在拍出了游戏的特质的前提下，也具有了电影原有的魅力。《死亡之屋》则真的只是敷衍之作，评它为2004年十大烂片之首也不为过。其实像《SPY HUNTER》这种类型的作品是有发挥想像的空间的，希望指导该片的导演能有好的表现。

预定开拍电影之电视游戏

作品名称	原作厂商
鬼屋魔影	ATARI
BLOOD RAYNE	MAJESCO
死或生	TECMO
DEATH JR.	DIGITAL ECLIPSE
恶魔猎人	CAPCOM
DOOM	ID SOFT
恐惧反应（未确认）	EIDOS
横行霸道（未确认）	TAKE TWO
银河战士	任天堂
龙争虎斗	MIDWAY
彩虹六号	UBI SOFT
生化危机2	CAPCOM
SPY HUNTER	MIDWAY
THE GETAWAY	SCEA
鬼武者	CAPCOM
铁拳	NAMCO



游戏市场的机迷与非机迷论

电视游戏界一向被视为一个充满无限可能的市场，不仅游戏题材的变化之多超乎想像，而且就连它的市场潜力也远超人们的想像，所以才会有越来越多的人投身到此行业中，希望有朝一日由自己创造的游戏能够成就大业！

主机与软件销量不成正比

作为娱乐事业的一份子，电视游戏近年来的发展却是各走极端的，有些厂商可以大赚特赚，但是也有厂商连年亏损。能赚大钱的厂商，主要是本身有着多吸引游戏迷的招牌大作，这些作品在良好的口碑影响下，成绩也日渐出色。相反有些厂商却缺乏这个方面的优点，又或是曾经受欢迎的游戏经过岁月的洗礼，在新意不再的情况下逐渐失去了魅力。

主机销量增高，有可能是因为旧机已损坏而要换新了。

失去赚钱能力的厂商，结果只有一个，那就是业绩受到拖累。尽管近年来主机厂商时常公布旗下的机种卖出了多少部，可是大家却会吃惊地发现第三方厂商，甚至主机厂商的游戏并未有因此而相对地增加销量，就算是有增长也只是很轻微的，这其中的原因有两个：第一是买机的人已是该主机的用户，再买新机是因为原有的机器出现故障，已经损坏了；第二是购买者的确是新的用户，然而这些人只是非核心层的玩家，可能一个月也未必买一款游戏。这样看的话，对于第三方厂商来说当然是不会有助益的。

游戏销量要有长足的进步并不容易。

核心层玩家仍是主角

事实上，游戏市场始终还是由核心层玩家（也就是机迷）支撑着的，只有这些人才肯花大量的金钱去购买游戏，非机迷则是一些只会轻尝浅嚼的消费者，遇到某些能产生话题或有新鲜感的作品时，或许可以挑起他们购买的欲望，然而这却并不稳定，也不能长久。当年SCE在PS上推出《啪啦啪啦啪》或是《无论到哪里都在一起》，的确曾吸引到一些女性的注意，但这股热潮过后就无以为继了。

原则上任何主机都是依靠机迷来支撑着。

具有话题性的作品，其吸引力都不能持久。

以笔者的哥哥为例，他就是真正的非机迷，对于玩电视游戏并无特别的偏好。至今为止并没有购买过一部家庭游戏机，有的全是笔者送给他的。而他也没有购买过什么软件，不是玩来玩去的某几款作品，就是等笔者借新游戏给他玩。从这个例子来看，非机迷对于电视游戏市场的帮助其实相当有限，充其量只是提高了主机的销量。毕竟主机的销量在增加，这将会给予第三方厂商一个良好的印象。

组建自己的拥护者

由于非机迷对软件销量的帮助确实有限，事实上长远来看，游戏机市场仍然是由一群机迷来引导着的。打非机迷的主意是有必要的，但更重要的是如何将那一群非机迷"改造"成为机迷，令他（她）们不仅只是因为一时兴起而买机，此后却把该主机束之高阁。不过经过PS系主机接近10年的经营状况来看，似乎成效并不大。

大部分任天堂主机的玩家都乐于购买该厂商的游戏。

主机的高销量却没有反映在软件的销量上。

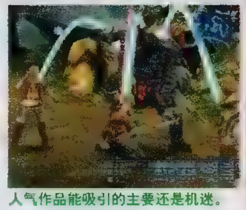
其实再看任天堂，就会发现该厂商已成功地组建了自己的一批支持者，即使在N64和GC时代被其他对手抢去了霸主地位，但是其作品却依然能保持着高销量。无论你说任天堂实力强劲也好，有一群死忠派FANS支持也好，纵然主机销售并不理想，其软件的高销售率还是令人羡慕的。按比例来计算，购买任天堂主机的人，可能有十分之一都会买任天堂出品的软件，但是买PS2而又买SCE游戏的人可能连五十分之一都没有，这也是为何最近双方发表2004年度第一季度业绩时，任天堂能赚大钱而SCE却亏本的重要原因之一。

某些人只是为了玩某个游戏作品而买机，这对整体游戏市场的发展却无太大的帮助作用。

非机迷未能扩充市场

对于我们做游戏杂志的人来说，同样地希望游戏能够吸纳更多的人去玩，同时使这些人由非机迷变成机迷。近年来，国内的游戏杂志市场其实并没有什么特别明显的增长，原因是这块市场的大小差不多已经达到了饱和，只是看各家杂志如何去分这块饼，有人会多分一点，有人会少分一点，可是却不会因为主机销量的增加而出现特别的增长。

这其中的原因就是新加入的那一群人其实都是非机迷，他们不会为了想知道游戏该怎样通关而购买游戏杂志，因为对他们来说打机只是消遣，他们选购的游戏可能都是一些无需特别花太多的精力就能理解的大众化游戏。以"《WE》系列"为例，虽然有不少人都会愿意为玩好该游戏而耐心地为球员改名，或是通过转会组建自己心目中的强队，但也有许多人纯粹是买来享受比赛的乐趣，这些人就不会因此而买攻略本或看游戏杂志来研究更深奥的技巧。


人气作品能吸引的主要还是机迷。

令非机迷游戏职化的转变

简单来说，当今全球游戏市场中充斥着许多的非机迷，他们的确能使主机销售数字提升，却对整体软件市场的增长并没有起到决定性的影响力。原因正如上文说过的，他们购买主机只是贪图一时的新鲜，可能本身根本对于电视游戏并无特别的兴趣，于是主机的高销量令大家产生了错觉，觉得在卖得多的主机上就可卖出更多的软件，的确对某些有实力的厂商来说这是正确的选择，然而却有更多期待在这股洪流中分一杯羹的公司最终被弄得焦头烂额。

如何将非机迷提升至机迷，相信这也是许多厂商急切想知道的一个答案，因为吸纳一般人购买主机只是短期利益，只有将他们转化为游戏迷，这样才能真正扩大市场，这才算是一种进步，否则永远只是"原地踏步"。

而要使非机迷摇身一变成为机迷，其实并没有什么捷径可选，唯一的方法就是开发出更多能吸引他们注意的作品。要使这些人把打机从一种次要的地位提升至让他们主动地去寻求有关资讯的层次，甚至到达爱不释手的程度，这当然说起来容易做起来难，想令非机迷潜移默化地改变非但不是一朝一夕的事，更是持之以恒，甚至是与各大游戏厂商的通力合作。

有实力厂商的确可依靠主机的高销量而获得利益。

要使非机迷转变为机迷殊不简单。

游戏厂商之间的合作

大家可能会问，游戏厂商之间究竟怎样通力合作呢？目前游戏界中的竞争可谓空前绝后，笔者所谓的合作也不是真的要两间厂商一起开发游戏，而是大家应尽量避免开发题材类似的游戏。现在游戏界的情况是，发现某种类型的游戏受玩家欢迎，各厂商就一窝蜂地争相赶制这类型的游戏，可是这其中有一部分游戏完全是为了赶潮流而粗制滥造的，结果一些因为赶潮流而购买有关游戏的人，也会因这些劣质作品而降低了对游戏厂商的信赖。

厂商间的技术交流对业界的发展有长远帮助。

其实目前也有些厂商已经在采取互惠互利的合作计划，毕竟不同的厂商都有独立的特色，利用各自的长处与其他厂商之间互补不足，相信这便是今后的一个大方向，例如SEGA已和多年来的死对头NAMCO及任天堂共同发展，这就是很大的突破。

赶潮流的游戏增多会使市场出现反效果。

游戏界在原地踏步

游戏业界近年的发展其实可用"每况愈下"来形容，不少公司在刚过去的新一季业绩报告中都出现了赤字，例如NAMCO虽然推出了RPG大作《异度传说EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸》，再加上一些中坚软件"《太鼓之达人》系列"，可是家庭游戏部门一样出现了亏损。

大家都把希望寄托在往后的第三季度，其中SCE预测会在年终前转亏为盈，但别忘记该厂商一向在软件销量表现上都不算太突出，随着PS2接近饱和及减价发售，这就更难让人指望SEC的业绩有起色了。更别说年底推出PSP会对业绩有何帮助，因为玩家都知道新机推出时，初期生产成本根本就难以从中牟利。

目前其实主机厂商对于真正拓宽市场的方法根本就没有什么头绪，最重要的还是希望能改善自家的业绩，若是连糊口都做不到，当然也不会有时间去挑战更远大的理想了。而照这样下去，次世代主机是否还会重覆着现在的情况，一直"原地踏步"下去呢？

大作无数的NAMCO也要亏损。

今年SCE难靠PSP赚钱。

VR 战士 电脑世纪

PS2 总分 28 铜

小志幽凉

这款以《VR战士》为名，但内容上却又是另一回事的ARPG游戏，如果之前对此满怀期待的话，可能玩过之后会有点失望。说到游戏本身，以网络世界作为世界观算不上新颖，相反还多少给玩家一种抄袭之嫌，不过幸好角色的动作流畅，在可以使用“《VR 战士》系列”的一群角色的招式之余，还能够施展各种的连携技，这算是对老玩家有所交待吧。不过到游戏后半部分，敌人的强度明显增加，会使ARPG 初学者感到有点吃力。

猫部

SEGA 将旗下著名的3D格斗大作“《VR战士》系列”改编成为动作RPG游戏，不过主角却不是结成晶、陈洛等角色，而是全新设计而成的小孩子，整体感觉有点儿童向。通过跟“《VR战士》系列”里的角色们学习格斗技，主角可以向恶势力发起挑战。游戏的动作成份相当高，无论飞檐走壁或是一口气击倒敌人，都很有爽快感。可惜读碟时间颇长，否则得分会再高一点。

电玩太郎

一款以《VR战士》为号召的ARPG，从主角的造型设计上就会知道它是一款以低年龄层玩家为对象的游戏。玩家就算对“《VR战士》系列”毫无认识，一样可以轻松地展开游戏，因为向“《VR战士》系列”角色学招只要将对方击倒即可，而学到的技也无需复杂的操作。换言之，一切都以简单为主，是一款非常适合小朋友的游戏。而与之相反，玩惯“《VF》系列”的或大龄的玩家则会感到失望。此外，游戏故事性很弱，总之就是一条路线。

赤目黑龙

“《VR战士》系列”一直非常受玩家欢迎，时至今日也仍有不少的支持者，而从“《VR战士》系列”转化而来的动作AVG游戏《VR战士 电脑世纪》，游戏的系统似乎是“采纳”了同厂的游戏《PSO》，所以看起来总是有点儿似曾相识的感觉。由于游戏内动作成份居多，所以节奏尚算不俗，然而放在PS2上，便可以看出其3D多边形的制作其实是相当马虎的。幸好游戏中不时地会出现“《VR战士》系列”的人物，否则这款游戏相信不会有太多支持者吧！

钢之炼金术师 梦之狂欢节

PS2 总分 32 银

赤目黑龙

作为目前非常热门的动漫作品，之前在GBA上推出的《钢之炼金术师》真真正正地玩家利用炼金术来进行游戏，而本次的这款新作则是一个3D动作游戏，当中有不少格斗成份在内，这一点似乎玩起来很热闹，但却不能体现出故事本身最精华的地方。对于动漫迷来讲，单是《钢之炼金术师》本身已经是一个绝佳的卖点了，再加上游戏之中的角色造型也相当不俗，想要不成功都难。不过，如果故事模式部分的比重再多一点的话，就更好了。

猫部

可以完全展现出原作角色特色的格斗游戏。玩家可以根据角色的特性以及战场的属性，使出不同的炼金术攻击敌人。游戏模式颇多，而且最多可以4人同时玩。不过狭小的战场会使玩家们感到有点混乱，但整体来说，对战的感觉仍然是十分紧凑与刺激的。本作是首款《钢之炼金术师》的格斗游戏，如果是《钢炼》的FANS，此作绝对可以令你满意。

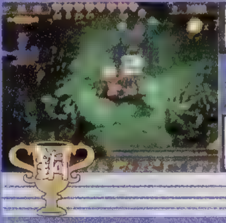
SEED

颇具新鲜感的格斗游戏，在狭窄的场地中，玩家们要进行二对二的决斗，但正因为场地狭窄，相对地让玩家思考的时间也比较少，充满了压迫感。战斗中的招式非常丰富，特写画面也制作得恰到好处，令对战变得更有乐趣。而除了有故事模式外，还有多个不同的小模式，不过育成模式的制作有点儿马虎，应该仍有不少改进的空间。

Minamoto

又一款以人气动漫作品《钢之炼金术师》为题材的游戏，玩法属于格斗类型，玩家能够从众多原作角色中挑选两人成为一组，在狭窄的场地内与敌人展开激战。游戏里充分表现出原作的神髓，每位角色均各具特性，在对战过程中可让玩家感受到极大的爽快感与乐趣，再加上本作独有的育成要素，绝非一般格斗游戏能比。总的来说，无论你是否是原作的FAN，都可以一试。

双星物语



PS2 总分 28 铜

Minamoto

这是一款改编自电脑游戏的ARPG作品，首先值得一赞的是整体的画面演出效果，在现今流行3D RPG的大环境中，本游戏则往往能够带给玩家们一种传统RPG游戏的印象。在游戏过程中，玩家需要操纵一男一女两位主角来进行，不过在略显狭窄的舞台上，操作方面有一定的难度。再者，通过进食来提升角色等级的系统，的确是颇有新意的。

Dr.Game

一个移植自电脑的游戏，角色的造型尚算可爱，令玩家游戏时能更快地投入其中。游戏的玩法颇为简单，基本上是靠一些新取得的道具，来破解地图上的各种机关，如此循环着继续推进剧情，整体游戏难度也不算高。值得一赞的是靠食物来回复体力和累积经验值的系统，相当具有创意，也很容易掌握。总的来说，是近期内一款中规中矩的RPG游戏。

猫部

移植自著名的电脑ARPG游戏，画面虽然是2D制作，可是却充满了水彩风格的美术设定，再加上俯瞰的视点，很有3D的感觉。战斗方面，可以靠蓄气做到会心一击及COMBO的效果，不过由于战斗场地狭小而迷宫却很大，往往会使游戏在操作上出现困难。至于靠吃东西来提升等级的系统则颇有新意，不过并不特别。如果玩过电脑版，可能就要在操作上再适应一番了，而且游戏整体改动不大，因此只推荐给没有玩过电脑版的朋友。

苍刃

由推出著名ARPG“《伊苏》系列”的FALCOM制作的电脑游戏移植作。游戏中玩家同时操纵分别擅长魔法与物理攻击的两名主角作战，随着故事发展还会出现宠物协助冒险。本作使用了同类游戏少有的使用道具提升能力而非升级的系统，操作简单，容易上手，动作要素也相当丰富。相对来说，游戏的RPG成分较弱，故事性也普普通通。不过如果只把它当作一款动作游戏，也有一定的试玩价值。

太阁立志传 V

PS2 总分 32 银

苍刃

KOEI 旗下的历史模拟游戏系列之——《太阁立志传》的最新作。玩家扮演日本战国时代中的一人，从无名鼠辈变成扬名天下。在最新一集中，主角可选择8种不同的职业，每种职业都可以向着不同的目标发展。前作中通过搜集卡片来增加可使用的史实武将的系统，也依旧得以保留。玩家不但可以自由育成角色的能力，而且无论是扮演忠臣，或是反贼，全部都会由玩家来掌握，自由度极高。

SEED

游戏的基本玩法跟以前差不多，但目标除了要成为号令天下的太阁外，玩家还可以选择成为忍者、商人、医生和铸剑师等，随着职业数目的增加，游戏的目的也会产生变化。在育成方面，角色的技能上限又再次提升，不过训练技能的迷你游戏难度并不太高，要达到顶点对一般玩家来说真是游刃有余。可是到了游戏中段时，总是重复着同样的事情，有一点无聊的感觉。

Dr.Game

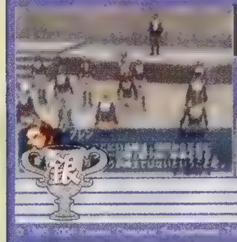
本次比起前作更加重了RPG的感觉，有不同的职业可供玩家选择。游戏的初期颇为单调，幸好到了游戏中段时，游戏自由度迅速提升，令玩家真正体验到了游戏的乐趣所在，再加上丰富的育成和收集要素，实在令人有目不暇给之感。若能完成游戏一遍的话，相信已对日本战国时代的历史有了一定的认识，可谓喻学习于游戏之中。

电玩太郎

KOEI 旗下的一款人气系列最新作移植版，虽然它以模拟类型为主，但是也有着相当浓厚的RPG元素。玩家可从8种不同的职业中进行选择，自然每种职业都会有各自不同的故事变化，因此耐玩度相当高。不过在游戏初期会觉得内容单调，但只要闯过这一关，往后玩下去就会越来越投入。而PS2版加入了不少新元素，如追加剧情、迷你游戏及卡片，无论是自由度与游戏份量都令人惊叹。喜欢这类游戏的人绝对要玩。

幻想水浒传 IV

KONAMI 8月19日 RPG



PS2
总分 32
银

Minamoto

以海洋冒险为题材，基本上属于非常正统的RPG作品，包含了系列以往各种各样的游戏要素，例如寻找108名同伴、道具合成、迷你游戏、交易买卖等等。战斗方式简单而充满爽快感，变化多端的协力技和纹章技也使战斗的乐趣倍增。画面演出效果经过悉心安排，整个游戏过程有如观看一部史诗式的电影，总而言之，《幻想水浒传Ⅳ》是一款RPG迷夏季必玩之作。

电玩太郎

KONAMI最有名气的RPG作品。本作与以往系列的最大分别，就是战斗舞台由陆地移师至海上，虽然还是在几座小岛上冒险，不过引入了海战对玩过系列作的玩家来说的确是有新鲜感。本作在故事发展上不如前作复杂，但是故事一样很曲折。而游戏重点——集合108名同伴虽已成惯例，却每次尝试都乐在其中，而迷你游戏及交易系统也健在。虽然画面素质似乎还有进步的空间，但游戏整体依然值得推荐。

苍刃

《幻水》系列”最新作品，该系列向来以“108名同伴”和“纹章”等要素而广为玩家所熟悉。另外，还有系列后期加入的道具合成、迷你游戏等元素，均使游戏增加了不少乐趣。这次在战斗方面，除了加入“海战”这项新要素外，特定角色的合作技与自动操作等元素的引入也令FANS大呼过瘾。这既可使作品增加更多变化，也可以减少玩家在战斗时的负担。基本上操作并不算太复杂，人物的造型虽然较前作在比例趋于正常，不过笔者依然多少有点不习惯，尤其主角的双眼。

SEED

《幻想水浒传》推出至今一直深受玩家好评，而新作仍然能够保持系列一贯的水准。“《幻想水浒传》系列”最吸引人的地方当然是四处寻找108位同伴加入己方阵营，组建一支庞大的队伍。由于升级系统制作得很严谨，所以尽管同伴多达108位之多，仍可以很顺畅地逐一为他们提升等级。另外，新作加入的“海战”要素，给玩家增添了不少新鲜感。但唯独画面素质还停留在前作的水平上，这实在令人有点儿失望。

机动战士Z高达 幽谷对泰坦斯DX

AC
总分 32
银

苍刃

《Z高达 幽谷VS泰坦斯》的强化版，最突出的特点就是加入了新的觉醒技能——复活，只要蓄满觉醒值，在机体被击破时，就可以不消费COST自动复活一次，不过复活后的HP只有最大值的1/4，而且机体会失去部分功能是其中的缺点。新加入的机体虽然也有不少，但其实实用的并不算多。操作方面最大的问题，就是由于在难度提高的同时，出现的敌机数目也会增加至3部，因此而导致拖慢的情况频繁出现。

猫部

加入新版图已经是必需的，而追加部分新机体，以及可在一开始使用《机动战士高达 连邦VS吉翁DX》中的机体，使之成为本作最吸引玩家的地方。除此之外，继“强袭”后增加了“复活”及“机动”两个系统，令具有不同战斗习惯的玩家能有更多选择。不过由于同时有太多机动战士在同一画面中出现，使拖慢的情况更为严重，爽快感略减，但整体而言仍是近期最耀眼的街机游戏，值得一玩。

小志幽凉

街机迷望穿秋水的《Z高达 幽谷对泰坦斯DX》终于在国内登陆。本次除了加入家用版新增的所有MS外，还有特别为《DX》版而追加的5部新机体，但是否好用则是见仁见智的问题了。除了增加新版图是预料中的事情外，一些原有的宇宙版图也有些改动，变得更有特色了！新加入的“机动”、“复活”等觉醒技能令战斗运用更加多变。游戏唯一的致命缺点就是同一版面内经常出现3部敌机，因此双打时的拖慢情况很严重，爽快度大大降低。

SEED

传闻已久的《Z高达 幽谷对泰坦斯DX》终于推出了！虽然玩法上没有变更，但却加入了PS2版中没有的新机体以及新版图，喜欢该系列的玩家实在不容错过啊！另外，新加入的觉醒技能也使战略性大增，配合上新机体的独特武器，令游戏整体的变化更大。不过，游戏的缺点是“拖慢”的情况越来越严重，尤其是当重高达出现或被两架以上的敌人围攻时，这种情况更甚。

召唤之夜 铸剑物语 2

GBA
总分 32
银

Minamoto

“《召唤之夜》系列”的最新一作，仍然是一款正统ARPG游戏，内容可以说是包罗万有，最令人注目的是武器合成及强化的系统，仅仅是这一点已令玩家可以享受到颇大的趣味性。游戏整体的表现也相当平衡，故事剧情充满了感染力，让玩家们一旦开始游戏后便不愿再停下来，总的来说绝对是近来少有的上佳游戏，系列FANS或RPG迷不容错过之选。

Dr.Game

本次的“《召唤之夜》系列”新作不是模拟战略游戏，而是跟前作一样以动作RPG的方式进行。故事主线虽然只有一条，但是武器合成、强化及收集材料制作武器这些额外的新要素使游戏的趣味得以提升。此外，值得一赞的是游戏的平衡性极佳，令玩家能在不知不觉中就完全投入到游戏中了。

电玩太郎

一直以来，《召唤之夜》都是SRPG类型，而自从上次转为ARPG后得到了玩家不俗的评价，因此厂商自然要推出续作。利用6种不同的能力去解决不同的陷阱，大幅增加了游戏的可玩性。而可把武器合成及强化的要素也是当今RPG流行的元素。战斗方面虽然并无特别创新，相反却给予玩家一种很熟悉的感觉，不用重新去适应。整体来说是款有进步的作品，也是近期手掌机上最值得推荐的作品。

猫部

前作在手掌机上推出时改为ARPG之后，同样大受玩家欢迎，因此《铸剑物语2》便继续沿着这条路线开发下去。本作游戏的平衡度极高，进入战斗画面时以横向动作游戏的操作方法为主，相当容易上手。而且合理利用武器合成、强化等要素也令游戏的耐玩性大增。本作虽然可以继承前作的资料，不过把它看作一款新游戏来玩也是可以的。总的来说，这是一款GBA上的出色作品，喜欢ARPG或玩过前作的朋友值得捧场。

SEGA AGES 2500系列 Vol.14 ALIEN SYNDROME

SEGA 7月29日 ACT

PS2
总分 26

猫部

这款游戏源自SEGA多年前的街机作品，当年笔者也因为其爽快的游戏性而迷上此作，如今画面经过大幅度强化，算是对老玩家也有所交待了。游戏玩法没有太大改变，仍然是要在限时之内拯救同伴及以消灭异形为主。不过时限比较苛刻，经常难以按时完成版图。操作方面，加入了用右摇杆控制射击方向的功能，这一点值得一赞。如果想怀缅这款童年时代的游戏，就千万不可错过了。

电玩太郎

重新制作SEGA在10多年前的经典街机作品，一如该系列其他游戏那样，从本质上讲只是把原作立体化而已，基本的游戏性并无改变。画面制作水准仅是一般水平，但胜在游戏的玩法够爽快。PS2版最值得笔者欣赏的地方就是可利用右摇杆控制射击方位，绝对比传统操作方式更为简便。而游戏中没有加入什么新元素，只是在爆机后可自由选择关卡挑战得分纪录，因此耐玩性并不高。

Dr.Game

SEGA又一次把旧作翻新后推出，不过遗憾的是敌人的造型和原作一样，这跟玩家心目中的异形不大相似，直接导致游戏的恐怖感大大降低。而且在系统和玩法方面也没有太大改变，严格来说，只是画面经过强化，这无疑使游戏的可玩性及新鲜感大减，唯一可取的是可使用右摇杆来控制射击的方向与远近距离，令战斗时命中目标的难度降低了不少。

小志幽凉

作为SEGA经典的动作游戏之一，游戏的玩法虽然简单但流畅度十足，经REMAKE（重新制作）后画面虽然有所强化，不过没追加什么新要素实在比较可惜。最令人惊喜的是在旧作中必须按键来固定射击方向，在本作中能以右摇杆自由地进行360度的全方向射击，直接令游戏的难度降低，并使爽快感大增，以2500日元的低价格来说值得老玩家重温一次。

总分：金强劲推介 36–40 银强劲推介 32–35 铜强劲推介 28–31

Text : Dr.Game Design : SL

8月份扭蛋介绍！

钢之炼金术师手绳

超人气的钢之炼金术师手绳，全套共6款，一群主要角色均以可爱有趣的Q版造型登场，叫人爱不释手。

口袋妖怪 Advance 世纪

全彩进化版 10

"口袋妖怪全彩进化版"系列的第10弹，全套12款，包括传说精灵迪奥基西斯的基本和防御形态和其他人气精灵，每款均附送地台及资料卡。

高达 MS Selection 33

本次仍然是以《机动战士高达SEED》为主题，收录的6部MS分别是全炮发射形态的自由高达、正义高达、初次登场的突击达加、捷武以及两款SEED MSV的机体。

SD 高达战士 51

渣古 Variation Special

本次登场的10款MS均是不同型号的渣古，大部分均是很少被立体化的MSV机体，其中3款更是透明特别版。

得意青蛙第8弹

大受欢迎的得意青蛙又来了！本次这套钥匙扣扭蛋以夏季为主题，得意青蛙分别穿上泳衣、草裙舞服装甚至画上西瓜花纹等，可令你的暑气全消！

ONE PIECE

Diorama World Part 4

这一套扭蛋是参照《周刊少年JUMP》举办的读者投票中获胜的插画来制作的，集齐7款之后便可把这幅有趣的插画重现！

Red Magic

EGG CHOPS

米老鼠和他的朋友们

Kuro Pug 维尼熊

Jui-C 熊仔迷你模型

Magnet Action

蒙面超人人形

[illegible] Ver.3

永不凋谢的两叶草

TOMY的最新产品“两叶草”是不需施肥、不需灌溉的可爱植物，只要把它置于光线下，它的两片叶子便会慢慢拍动，十分可爱，“两叶草”共有6种不同颜色的花盆可供选购，方便搭配室内不同风格的装修，现已于City Super、Sogo、西田百货及吉之岛发售！

© 2004 TOMY　© 1983-2004 TOMY　© 1999-2001 SHO-PRO°EMBS°EJRK All Rights Reserved.
ZOIDS is a trademark of TOMY Company Ltd. and use under license. Licensed by TOP-IN.

ZOIDS 4款最新索斯机械兽介绍

RZ-073

狂暴战狼 WHITZ WOLF

共和国军的最新狼型战斗机械兽，除了可自动行走及各部分可动之外，配合可变飞鼠(SAVINGA)一同玩的话还可改装成WHITZ TIGER。

RZ-074

死亡雷电龙 DEATH RASER

帝国军最新的镰刀龙型战斗机械兽，可步行和拍动双翼，跟另外购买的长颚尖刃龙(PARABLADE)可合体成为更巨大的DESCARTES DRAGON。

RZ-023

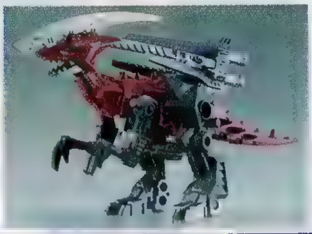
可变飞鼠 SAVINGA

ZIODS BLOX系列的新产品，既可变成鼯鼠或大飞鼠两种不同的形态，也可与狂暴战狼合体成为WHITZ TIGER。

RZ-024

长颚尖刃龙 PARABLADE

同样是ZOIDS BLOX系列的小型索斯，属于副机栉龙型机械兽，跟死亡雷电龙合体后可变成DESCARTES DRAGON。



Red Magic

迪士尼Figure Collection NEO ~Celebrate Micky

昭和情景博物馆 — 金鱼(金本)之光

龙珠 Collection Figure BOX 2

温泉茶叶犬 匙扣扭蛋

玩具总动员迷你积木人形 匙扣扭蛋

◀2D格斗神作《街霸3.3》移植PS2已经有一段时间了，这让作为“格斗游戏迷+CAPCOM忠实拥趸”的苍刃再一次感动得热泪盈眶。酸草莓玩友投来的这幅高质量的作品自然不敢独享，就让热血的格斗之魂伴着火炎之升龙而熊熊燃烧吧！（店长：你小子……没事吧？）

◀星仔玩友是我们G画廊栏目的老朋友了，这次他带来的是名为《缘》的原创稿件。作品显示了作者对色彩的深入理解和熟练运用。另外，作品的细节表现技法颇具专业水准。不过美中不足的是人物面部造型和表情刻画方面稍微有点不自然。

▼一张经典《KOF》插画的临摹稿，但K'-C玩友通过采用钢笔画技法将原作进行了重新诠释，可谓独具匠心。效果方面，黑白两色加上少许鲜艳色彩的点缀，使画面显得异常整洁。

▲来自《游戏王》的武藤游戏。画面构图简练自然，配色鲜亮明快。整体效果与游戏的风格搭配得非常好。非常不错的稿子。

▲对于尚在读书的玩友而言，暑假或许就应该像画面上的那只大象那样过（笑）。也许这就是郭里刚玩友为自己的画起名为《快乐假期》的原因吧！作品整体感觉非常好，“人物”形象刻画生动鲜明，整体色彩鲜艳丰富，很好地营造出“快乐假期”的氛围。

从本人背起书包算起，第一个没有暑假的夏天就这么过去了。不知不觉，走出大学校门，已经整整一年了。一年来的经历，令苍刃感慨良多。或许，任何经历的确都是一笔财富吧！好了，废话不多说了，本期的OUR SHOP可是我们编辑部新来的两位“猛人”与我们的店长唱对台戏，快去看看吧！

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收。同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

NO.12
NEW CHARACTERS
我叫角马！
我是MASH！
不错，特训将于明天正式开始，记得按时到办公室报道！
特
训？
就是把你们迅速培养成合格杂志编辑的训练啊！
第二天
特训进行中
闲人免进！
想成为一个优秀的游戏杂志编辑，拥有自己擅长的游戏类型固然重要，但同时还应对所有游戏类型都有一定的了解。
根据你们俩提供的资料，角马对SPG类游戏非常头疼，而MASH对美版游戏缺乏兴趣，我们今后几天的训练项目就是让你们对自己的弱势项目加以锻炼强化！
角马，这是《WE》系列和《NBA LIVE》系列最近的几部作品，玩不好慢慢来，一定要拿下！三天后我亲自来检验你的水平！
MASH，这些美版游戏限你三天内全部通关，记住，兴趣是在实践中慢慢培养起来的！
特训就这样开始了
好！经过这一周的特训，你们俩已经基本具备了成为游戏杂志编辑的素质，决定你俩是否能够成为小编的最后一项测试已经在等待你们了！
不是吧！这……
这还有完没完？
测试的题目是：在游戏中打败我！
如果无法通过……
便只能成为幕后英雄“文编甲”和“文编乙”！
店长太强悍了，看来我们只有
……

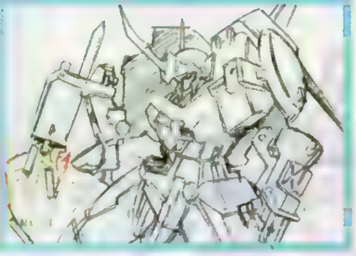
你不觉得‘在游戏中打败我’这句话有很大的BUG吗？
怎么？
我们就这么……
于是，连续三天
GO!GO!GO!
FIRE IN THE HOLE!
FOLLOW ME!
HONG!
测试用的游戏，你们选吧！
那来打CS吧！
决定性的一天终于来到了
喂，我们可是搞TV GAME的呀！
“在游戏中打败我”可没有限制机种啊！况且‘应对所有游戏类型都有一定的了解’是您自己指出的啊！
那好，战吧！让你们见识一下店长的真正实力！
我们要求外援电童上场！
什么！？
“在游戏中打败我”可没有限制人数啊！
1打3，只能使阴招了。不要怪我，是你们逼的！
光会扔雷是赢不了的！
可恶，这小子居然还买了闪雷……见鬼，他后面怎么还藏着人！
好险！
砰！
啊！
好小子们
再来！
“在游戏中打败我”可没说要赢几次啊！
不打了，我们赢了！
……
THE END

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION

南部响介
动画版的响介与家用游戏版稍有差别，不过仍然保持着原作的感觉。

一直备受动画迷欢迎的SLG游戏"《超级机器人大战》系列"，终于决定制作成动画OVA，以全3卷的形式推出，第1卷的发售时间为2005年的春季。作品内容方面与同名的GBA游戏大致上一样，而且存在一定的关联性，因此玩过游戏版本的朋友一定不要错过啊！

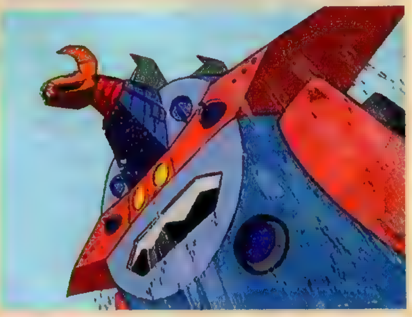
纳迪斯·F·布三修达尔



ALTEISEN
ALTEISEN的初期草图，机体设计似乎比家用游戏版更为轻巧。

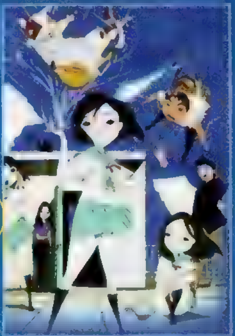
宇宙飞龙金刚 Neo（暂称）

相信年龄较大的动画迷对《宇宙飞龙》这个名字应该不会感到陌生，它是当年一部非常著名的机器人卡通片，还曾在家用游戏"《超级机器人大战》系列"里登场。据息，该作品已准备重新制作，并由古贺豪先生负责监督工作，制作公司是东映ANIMATION，不过目前未有进一步资料及图片公开，只好留待日后继续为大家报导了。



风人物语

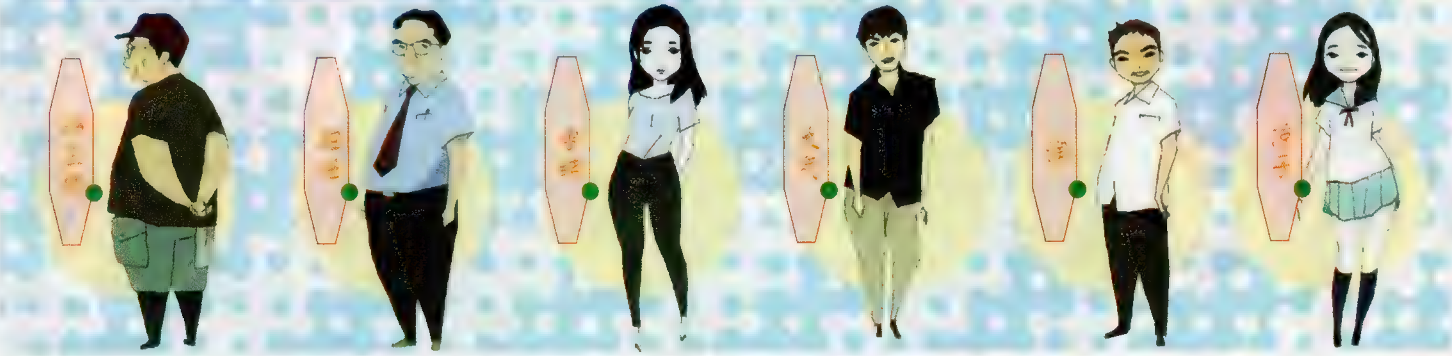
第一回动画企划大赏「AVH」最优秀奖作品《风人物语》，现以决定制作为电视动画剧集，预计在今年9月11日开始于日本电视台上播放。曾于该次大赏中担任审查员的押井守先生，将全力为作品进行全面监修，令这部动画整体更具可看性和吸引力。

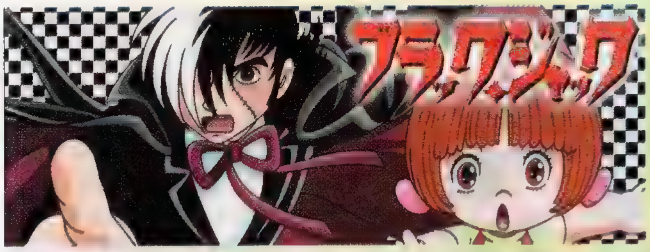


故事简介

某一天，中学"[illegible]"的萌美和同班同学[illegible]走到天台，她们偶然之下发现了一只小花猫，萌美立即拿起器材准备把猫拍下来，岂料忽然之间她看见小猫在天空中步行，这种突如其来的冲击令萌美失去平衡，眼见快要从天台摔下去之际，一阵奇怪的狂风刮起，萌美因此才能幸得救。

数天之后，萌美在天台上再次遇到那只"飞天猫"，从另一位同学凉子口中得知猫儿所使用的是风之力量，而代课老师大气也是懂得用风，而日前用狂风救助萌美的人其实就是大气老师了。不久后，在暑假期间，萌美与两位同班同学[illegible]一起，前去大气老师的故乡……





《怪医秦博士》是漫画之神手冢治虫先生的不朽名作，该作品在杂志《少年CHAMPION》上的连载时间长达30年之久，广受众多漫画迷的支持。去年12月日本方面播出了与该作品相关的长约2小时的特别电视节目后，观众们便给予极大的支持。因此，有关方面决定把《怪医秦博士》首次制作成电视动画版，并预定在今年10月11日开始播放，大家有机会可以再次看到秦博士施展神一般的医术。

原作：手冢治虫
制作统筹：松谷孝征、梅溪通彦
策划：清水义裕、诹访道彦
剧本：吉村元希、大和屋晓
总作画监督／人物设计：神村幸子

怪医秦博士

"若要得到某件东西，必须付出同等的代价……"，这就是炼金术"等价交换"的法则，主人公爱德华兄弟深明此道理，因为他们曾亲身体验过……一直深受动漫画迷喜爱的《钢之炼金术师》，即将在大银幕上与FANS们见面了，暂定的上映时间是明年夏季，至于有关的详细内容在日后会继续为各位读者公开。

阴阳大战记

作品简介

《阴阳大战记》是《月刊V JUMP》连载中的人气漫画作品，现已决定改编成全新的电视动画版，预计在今年秋季播出，故事内容讲述被称为"斗神士"的人类，凭着手中的"神操机"召唤出"式神"，与敌人展开惊天动地的大决战。

故事内容

主人公是一位平凡的中学一年级学生太刀花陆，本来一直过着平静日子的他，在入读中学后不久便受到自称"地流"斗神士的神秘男子的挑战，其后陆才知道自己是"天流"斗神士的生还者，懂得利用"神操机"来召唤出"式神哥根达"，接下来"天流"与"地流"的大战即将爆发……

太刀花陆

STAFF
监督：菱田正和
系列构成：千叶克彦
人物设计：式神设计原案・福田道生
动画设计：仓田绫子、大轮充
美术监督：小川由起子
色彩设计：村上智美
动画制作：SUNRISE

哥根达

拳王创世纪

STAFF [illegible]

作品简介

[illegible]

故事内容

[illegible]

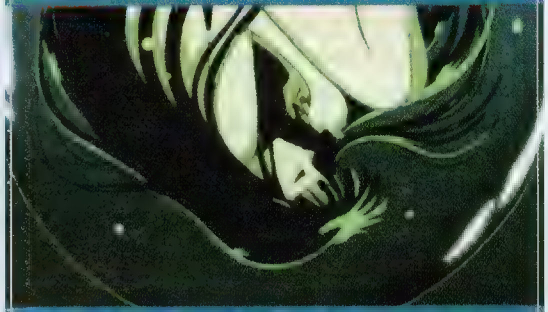
冒险王 BEET

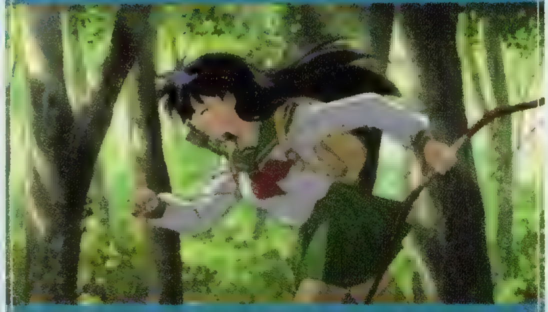
《冒险王 BEET》是《月刊少年 JUMP》连载中漫画作品，现决定改编为电视动画，暂定于今年秋季开始播放。作品的舞台是被称为“暗黑世纪”的年代，强大的魔人操纵着魔物令人类陷于苦难的生活中，故事的主人公BEET自小梦想成为“灭魔者”，他于是决心加入了大陆上最有名的“积伦战士团”。可惜，一次机会的错失，让“积伦战士团”被名叫“比诺特斯”的魔人消灭，只遗留下积聚了团员生命力的武器“才牙”……过了不知多长时间，主人公BEET为使“暗黑世纪”终结，展开了他的漫长冒险旅程！

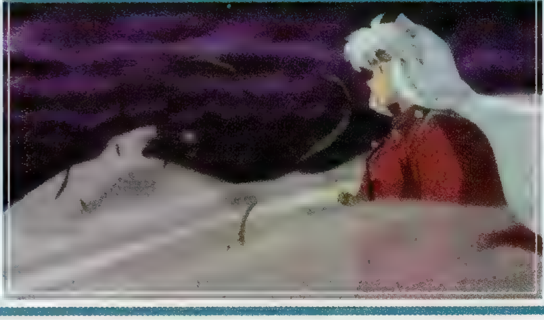
附图是漫画版主角BEET的造型，服饰基本上与动画版一样。

STAFF
原作：三条陆
漫画：稻田浩司
系列 DIRECTOR：长峰达也
人物设计：中鹤胜祥
总作画监督：山室直仪
系列构成：成田良美
动画制作：东映 ANIMATION

[illegible]第4部电影作品，[illegible]12月23日[illegible]上映。剧中的[illegible]一个[illegible]的小岛，[illegible]久以前，犬夜叉和[illegible]







新鲜出炉！日式面包王

《周刊少年 SUNDAY》内连载中的人气漫画作品《新鲜出炉！日式面包王》，现已决定改编为电视动画版，日本方面预计在10月5日开始播放，相信对于众多漫画迷而言是一大喜讯。

故事简介

作品内容讲述主人公——东和马认为世界上知名的有法国、英国、德国式的面包，却偏偏没有日本人喜欢的“日式面包”，于是他决心凭借自己的力量制造出“日式面包”，目标是开设日本第一的面包连锁店！他为了达成愿望而独自来到东京，东和马最大的本钱是一双“太阳之手”，能够制作出别人吃过后从心底里感觉温暖的面包。其后他会遇上各种各样的制作面包高手，通过比试使自身的技术和人生阅历逐渐成长起来。

STAFF
原作：桥口たかし
监督：青木康直
系列构成：隅泽克之
人物设计：前泽弘美、户部夫、菱沼义仁
动画制作：SUNRISE

读编漫话

因纸张问题而无地自容的店长的话

请允许店长首先在这次“读编漫话”的开篇部分好好地自我忏悔一下吧！由于今年下半年以来，纸张等印刷所必需的原材料大幅涨价，导致《GAME科技风》的制作成本在不断攀升，那些为了《GAME科技风》的发展，为了在有限的成本条件下提供给读者保质保量的杂志而默默无闻地工作着的幕后英雄们更值得我们尊敬。而自9月A以来，部分读者对我们杂志书纸部分（49页至128页的纸张）的印刷质量提出了意见。其实我们的印刷工艺与图片质量都是在不断地提高的，无奈在印刷成本的范围内所选用的纸张质量不能够使我们满意，导致图片的清晰度出现了一些问题。店长在这里向广大支持《GAME科技风》的读者“负荆请罪”了，希望大家给我们一点时间，我们会克服这个缺陷，尽快地提供给大家更为赏心悦目的图片与内容。

上期刊登出了连环大奖抽奖过程中的现场实拍照片，引起了不少读者的兴趣，很多读者要求将《GAME科技风》编辑部深度曝光，让他们看看小编们是怎样在从事着玩游戏、写攻略这样的地下工作的。为了响应大家的号召，店长某一天利用空余的时间向小编们和美编MM通告这一读者请求，结果……被他们乱棍打扁！不过脑袋上多了几个包的店长事后发挥阿Q精神，终于悟出了他们不肯露出真面目的原因：那就是店长比他们长得都帅啊！哈哈哈哈…………

最近好像除了《WE8》，就没有什么有群众基础的新游戏了，因此在编辑部内很多小编在下班休息的时候都选择了玩老游戏。店长还是摆弄着《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》不肯放手；SEED玩起了GC版的《仙乐传说》；红色角马则深爱着《皇牌空战4》，一方面的理由是为了迎接5代的到来，另一方面的理由是他说“这才是男人玩的游戏”！ MASH和电童是玩家中的活宝级珍稀动物，什么都想看看，什么都想试试，玩得非常杂！不过每每出现这种情况的时候，店长总会像忍者一样突然间出现在他们的身后，面带狞笑地说着：“这游戏好像还不错啊，你就做几页攻略吧。”接着就是椅子翻倒声一片……

好了，下面到了例行的抽大奖时间，获得8月B刊PS2大奖的读者是——

深圳市南山区麻雀岭工业区×××大厦 王凤

店长，你好！

今天很兴奋，从传达室的人员手中接过《DOA写真纪念套装》，心中的欢喜不言而喻。原以为会收不到这本书，因为是8月6日收到E-mail回复，8月8日汇款，8月10日你们收到钱的。而《GAME科技风》9月A是8月8日上市的，上面的邮购信息中说该套装已经全部售完了，而且这种情况就我估计，在8月8日之前就已经出现了，而我在8月8日之后还能够收到该套装，可见是你们的负责发行的工作人员预留了一本给我。但也许是《GAME科技风》感谢我从第一期就开始支持她，特意给我留了一本啊，哈哈。我十分喜欢游戏，也很爱看书，每月不论是《GAME科技风》还是其他的同类游戏杂志我都必看，每本杂志的优劣我都记在心里，看在眼里，但家长似乎不太支持，但零花钱还是控制在我手里，使用起来“得心应手”。我是XBOX机主，因为我们这里在一年前XBOX明显比PS2贵，为了满足自己的虚荣心，就买了XBOX，此后就慢慢地发现了它那庞大外壳下的魅力，而本人与游戏店老板的关系早已突破了买卖关系而成为了朋友，PS2上无论什么游戏都可以随便拿回家玩，但我始终认为XBOX的魅力无法代替。看着杂志上一期一期XBOX的信息在逐渐减少，我就想着自己不知道是否应该放弃《GAME科技风》而用于投资别的更有前途的书刊了……

总之，还是十分感谢你们把《DOA写真纪念套装》留给了我，我也很爱其他游戏杂志，但我从来没有给她们写过什么，而《GAME科技风》很幸运，得到了我的“初写”，玩笑。【店长：瀑布汗……】我想我已经很体谅《GAME科技风》了，抽奖我一次也没寄过，因为本人运气很好，想中什么就中什么，不想为《GAME科技风》或其他无机玩家提供新的负担了。（笑）

Memories off

店长你早！

初次见信，请多多关照！不知店长最近有没有吃“番茄蛋饭”啊？有没有在用眼药水啊？有没有按时拿奖金啊？有没有在睡觉前刷牙啊……【店长：承蒙关心，店长还活着呢，OVER！】

由于《异度传说II》的攻略连载了3期，所以我花了一个月零12天就爆机了，并干掉了黑凯撒（真是只血牛，体多无脑），再翻开之前一直没用到的爆机后的研究时，不免感到一丝担心，出问题的地方还真不是一般的严重，我个人认为其实像此类爆机后的研究可以放在连载最后一期的末尾，一来可以让玩家有充分的时间来发掘游戏的乐趣，二来可以保证研究的质量，只有这样才能算是一石二鸟，一箭双雕。

关于争议最多的赠品问题，我觉得送CD是好，可是半个月才一期的杂志却是总是从CD专辑，这样不喜欢这款游戏的玩家不是又要再祈祷半个月了吗？（也许情况还不止这样，说不定等到最后会放弃啊！）而且有的音乐要放在特定的环境中才能听出味道来，要知道不是首首歌都像《Key to my heart》或《白い花》那样经典的。所以希望你们把CD做的杂而有序会比较好。（偶就喜欢把N张CD中好听的歌全部收集起来刻一张CD！）

接下来提提其他方面的意见。我总觉得贵刊的文章很少有来自广大基层的玩家的。“读编漫话”做的不够，店长你不应该集中回复，而是把经典的，有价值的，不同类型的问题来进行一一回答。而不是10个人有9个人问同一个问题，却抽出9人中的6个人的信，再登出6人中3人的信来个统一回答，这样做很没诚意啊！

还有游戏发售时刻表中的语言统一问题，个人认为统一的用英文会比较好，因为游戏名称本来就是用中文写的，中文化的游戏名称也是我们翻译过来的。最好就是中文＋英文＋日文，这样无论什么层次的玩家，都会看个明白，等游戏出了买个放心！

最让人失望的是贵刊在最后一页中的“下期精彩内容预告”了。8B上还写着《宇宙巡航机BOSS战要点》，到9A拿到手后却发现《宇宙巡航机》只有一页的TYPE简述了，真让我大跌眼睛，并且希望今后小编们言出必行。

还有，店长！你到底有没有认真的看啊！？（请原谅我的提醒！希望没有影响到隔壁邻居！）

最后祝愿《GAME科技风》越卖越多，越出越快，越来越便宜，越来越好！（以下省略越×越×200句左右）

神的遗愿

店长的集中回复

名叫“神的遗愿”的这位读者对“店长的集中回复”提出质疑，这一点非常好，特别适于帮助店长改掉骨子里的懒惰。但接受了此建议的店长为什么本次不改呢？这里店长就特别说明一下吧，根据广大读者强烈的呼吁，“读编漫话”将在近两期内改版，改版后的内容将更加贴近读者，让更多的读者可以在“读编漫话”中看到自己的发言。我们的口号是“在读编漫话里，人人有功练！”（←后半句出自周星驰电影《破坏王》，没看过的读者可以找来欣赏一下。）

关于赠品的调查已经有好几期了，店长在此期间收到了很多读者热情洋溢的意见。其中选择CD的读者占了很大比例，而这些喜欢CD的读者中也有很大一部分人希望听到游戏乐曲的精选集。店长都已把这些意见看在眼里，记在心间了。但这里需要说明一下，就《GAME科技风》赠送的CD频率来讲，在国内同类刊物中算是比例最高的。而那些脍炙人口的经典游戏主题曲又往往是可遇而不可求的，如果每期的赠品CD都选择游戏经典主题曲合集的话，可能连续送上两三期之后，我们的赠品CD选曲就弹尽粮绝了。专辑CD的选择就丰富一些，我们希望做到的是让玩家能够从头到尾体会出一款优秀游戏在音乐方面的素质，而不是仅仅停留在表面。当然，游戏经典主题曲合集的提案我们也接受了，在适当的时机，我们就会推出那样的CD，而且在收集调查意见的过程中，店长已经统计了广大读者所喜欢的游戏主题曲，希望之后可以用一张CD将其一网打尽！

下面要说的一个问题就是关于“下期精彩内容预告”的。其实每次在制作“下期精彩内容预告”时，上面的简介只是店长对下期内容安排的一个预估。为了让一本杂志收录更多的经典内容，有时候则只能将一些定为攻略的游戏简化制作，方便玩家自己去研究。而一些“下期精彩内容预告”里有，而实际上当下期出版之后没有的内容则是由于一些客观因素而取消的。店长可以保证的是，这种情况的发生率将会非常低，并且相关的原因店长都会在当期“读编漫话”中解释的。以上期的“下期精彩内容预告”为例，赠品方面介绍的是捉猴卡通书写笔与精美笔记本，而精美笔记本因为制作成本的问题而使我们被迫放弃了，但为了带给广大读者惊喜，我们赠送了B2规格的超大尺寸《红侠乔伊》海报。希望大家喜欢！

读者拉风堂

已经中了PS2大奖的读者的话

科技风的全体工作人员，展信愉快！

我是贵刊7月B的PS2大奖得主舒白勇，从我购得9月A的KJF得知我中奖的日子算起来，到现在已经有13天，哦不，应该是12天。可是我至今仍未收到我思念已久的PS2，难道还未寄出吗？还是有其他原因呢？这让心急如焚的我终于忍不住给你们写了这封信。

我可是贵刊的忠诚的、忠实的FAN啊！虽然平时我没有怎么参与“读者漫话”，但是从贵刊推出第一期至今我可是期期必买、必读，你们可千万别让我失望啊！我得奖的消息我的那些死党们也都知道了，所以从9月A开始他们也成了贵刊FANS的一份子！目标都是PS2！（不管怎样，我也为贵刊的销售出了一把力吧）所以请你们也别让我的那些死党们失望啊！

最后说一下我的详细地址：宇宙地球亚洲中国四川省成都市金牛区××街××号，联系电话是（028）×××××××

祝愿KJF越办越红火，销量一期比一期高！

店长按：收到这封来信的时候，其实我们已经把确认信发给了这位舒白勇读者。每期的PS2大奖抽出来之后，我们都会在3个工作日内将PS2套装拿回编辑部打包，而在此期间，要做的首要工作就是确认中奖者的身份。但一般参加连环大奖的读者只提供了印花、地址和姓名。这就导致我们必须去信与中奖者确认身份，这样就会耽误中奖者收到PS2的时间。因此最好将联系电话在寄印花的时候也一并发给我们，这样我们只需要在电话中确认中奖者身份就可以马上寄出奖品了。写这段话的时候，我们已经将PS2寄到了舒白勇读者的手中，希望他与死党们玩得开心！【樱子：其实店长还有最后一句话的，那就是“千万不要忘记买新一期的杂志啊！”店长：……】

热点天开眼

红白机怀旧风气日盛 部分产品未能赶上潮流

不知大家对任天堂在GBA上重出红白机时代游戏（指的是“FAMICON MINI系列”）有什么看法呢？究竟是怀旧经典游戏的好机会呢？还是任天堂减少成本增大收入的谋财工具呢？不过无论如何，从销量上去看这个系列的话，的确已取得了不俗的成绩。从近期的一则新闻中，我们已知此系列的Vol.1、Vol.2共20款游戏合计已销售出270万套，这样骄人的成绩相信对于很多全新的游戏作品来说也是望尘莫及的，而该系列的Vol.3也刚在近期内才推向市面，相信这个销售数字还会继续扩展下去，任天堂下半年的业绩已有绝对的保证了。

正因为“FAMICON MINI系列”的出现，今年红白机的怀旧风气比任何一年都盛，其他厂商也乘机推出相关的产品打算大赚一笔，例如BANPRESTO便以纪念任天堂为名，推出了4款“Nintendo List Watch in Cube Case”的手表，如果对红白机情有独钟的朋友见到后，相信一定会喜欢的。还有一间专门推出各种电玩周边的厂商KEYS FACTORY，最近也推出了模仿红白机卡带的GBA游戏收藏盒，该盒子的外观跟红白机卡带非常相似，放入相同的“FAMICON MINI系列”游戏真是别有一番风味，不能不让人佩服生意人的头脑！

除了上述的厂商外，还有其他厂商推出了跟红白机有关的产品，不过并不是每种产品都值得支持的。其中一间名叫Tech的厂商，便推出了一部外形像GBA，能插入红白机卡带直接在液晶画面上玩的手掌机“PokeFami”，有了这个主机就可以随时随地玩红白机的游戏。看到这个产品后，笔者只能问：“推出这类产品的厂商在想什么？”红白机是什么年代的机种相信大家都心中有数，以往国内也出现过不少模仿红白机外形，用来玩红白机卡带的主机，其后发展到主机内包含游戏，购买了主机已有超过百款的游戏，这不是鼓励大家都来盗用他人的知识产权吗？现在这部“PokeFami”用来玩红白机卡带游戏，本身并没有追加任何游戏，那有没有想过叫购买的人现在到哪里去找卡带来玩呢？要买红白机时代喜欢的游戏可能已经找不到了，就算找到也可能被当作古董炒上了天价，难道买部主机回来只是用来看的？眼下无论怎么看，这部主机都注定会以失败收场。在推出产品前，如不看清楚市场的需求情况，就会像这部主机那样不被人接受，尤其是硬件的开发成本比软件高，一旦失败损失将会非常惨重。

读者拉风堂征稿启示

凡是你认为属于自己的最难忘的一段游戏经历，都可以记录下来发给我们，字数在1000字以内，来信或发Email都没有问题。我们会给那些热情参与投稿的读者一些小小的奖励，并努力丰富“读编漫话”的可看性与趣味性！

编辑部 新增两大猛人形象曝光

读者留言板

★古人曰：酒逢知己千杯少，话遇闲人分外多。所以每次给店长写信都觉得有种有话说不完的感觉，最后只能草草收笔，因为再写下去会超重，还要买邮票啊！真想有一天《GAME科技风》能给报销一下邮费。

（看过“店长の绝叫”后的我的小故事：说到店长喜欢的职业忍者，你可真是不知道人间的疾苦啊！本人是名高中生，每到中午都要被迫练习“忍术”，由于学校食堂过小，人又多，排队的人连起来能有好几十米，冬天受西北风的吹袭，夏天顶着大太阳，并且在排队的时候还要斗志斗勇，我深深地体会出“忍者”【真正学会忍耐的人】的伟大与无畏！）

真·忍者 刘然

★亲爱的、敬爱的、别人不爱我爱的店长（呵呵，请不要误会，我可不是同性恋啊），希望我的来信能够为日夜“熬”战的各位带来精神上的安慰。我把这封信当两封来用，因为我贴了两个印花，这样中奖率会增高吧，哈哈！

老读者 付康

★当了两年兵，想摸摸游戏机好难哦！只能看书解馋，我哭……（要知道，出了好多我喜欢的游戏啊！）俺是贵刊的忠实读者，如果抽不到俺的信，小心俺拿狙击步枪爆了你的头！哈哈，贵刊一定要越做越好啊！

铁杆拳皇PS2玩家 孟翔宇

★最近是暑假，所以零用钱也少，但我还是买杂志，毕竟已经买了4期了啊，不能浪费。我希望这次能中，一定要中，要对得起我这种没主机也买游戏杂志的人啊！真想中奖，连做梦都想啊！为了中奖我已身无分文了！

对中奖异常执着的谢聪

★朕一期不落地买了所有的《GAME科技风》，你等的工作效率让朕十分满意。不过朕给你们提一个意见，一定要采纳！意见如下：朕觉得应该给每本书套上透明包装袋——就是16开大小的带胶边的袋子，这种袋儿极其便宜，既能保护书和赠品免受破坏，又能平添一份光泽。还有，你们也太偏爱霞了，这次的《DOA纪念写真套装》的封面和赠品都是她！WHY？什么时候让漂亮的TINA也当一回封面女郎，不许说不行！把朕弄生气的结果你也应该清楚吧！好了，朕还有大事要做，以后再谈。退朝——！（爱妃……我来了……）

不喜欢成为上帝而想成为皇帝的人

★攻略一直是你们的强项，就是连载太恼人了一点，希望改进啊！我想祝店长与樱子白头偕老啊！还有，帮我吻一下YUNA美眉，她太卡哇伊了啊！

上海 蔡华

印花B背面 | 印花A背面

#大热天终于过去了！万岁！！连日的大雨把店长所在的城市彻彻底底地冲刷了一遍，白天的气温也骤然下降，这让总是在外面吃快餐的店长终于不用汗流浃背地去品味那些如同嚼蜡的食物了！这种变化一是来自天气，二是在于店长与其他室友共同出资邀请了一位江西籍阿姨给大家做午饭！别小看这位阿姨，她的“福建客家瓤豆腐”可是一绝啊！方法是在切好的雪白的豆腐块中挖一个小洞，然后把经过秘方调制的肉馅添入这个小洞中，然后上锅用大火蒸上一段时间，出锅装盘之后香气四溢，不禁令人胃口大开啊！

#国产情人节——七夕那天店长与樱子去看电影，由于一开始没有定好看什么影片，于是两人在电影院的售票处前犹豫了起来。在店长眼前共有3个选择：《千机变Ⅱ》、《蜘蛛侠2》和《怪物史瑞克2》。考虑到樱子是个对影视文化没啥追求的人，所以店长想国产片和西洋片对她来说都是一样的。首先店长想选《千机变Ⅱ》，不过突然间记起了室友环环才刚刚臭骂过此片，于是第一个将其PASS。在同时面对《蜘蛛侠2》和《怪物史瑞克2》时，店长又想到了樱子讨厌蜘蛛这种本来还算可爱的小动物，最后只好选择了《怪物史瑞克2》。当进入影院内坐下之后，樱子问店长是否发现了今天放映的3部影片的共同点，店长摇头说不。【店长：各位读者请记住，如果你今后碰见类似情况，在这个时候就算知道也要装糊涂，这样才有话题啊！】樱子微笑着说这3部片子都是第2集啊！店长点头称是。接着樱子只说了一句：“这些电影的前一集我都没看过啊！”店长垂头不语……好在《怪物史瑞克2》的场面很搞笑，剧情也是独立的，在店长稍做了一些点拨之后，樱子就很快地融入到了影片的剧情中……但是，樱子的缺点是不会在公共场合抑制自己的情绪，于是她的笑声响彻整座影院……

#完成了本期杂志之后，店长因为公务要远行一趟。因为是从一个不太发达的地区到一个相对比较发达的地区，于是编辑部中的其他小编便顿生邪念……某一天清早，当店长来到熟悉的电脑桌前时，发现了一张写满了密密麻麻的字的纸条，定睛一看后才发现，上面写着的是一些游戏和书的名字。原来其他留守编辑部的小编是想让店长去帮他们买东西啊！为了不影响大家白天的工作情绪，店长微笑着环视了一周，表情似乎是给那些托店长买东西的小编吃了一颗定心丸。等到夜深人静，编辑们都走光的时候，无奈的店长只好将一张张写有“每人限重500克”的纸条悄悄地放在了“购物者”的桌上……

最新邮购信息

目前还有少量的1月A、2月AB合刊、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A、7月B、8月A、8月B、9月A和9月B可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册9.8元（含邮费）。

目前《GAME科技风》1月B、3月A、3月B与《超级机器人大战 机体宝典》和《DOA写真纪念套装》已经全部售完，请勿再汇款购买。

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME科技风》10月A中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为A和B两个部分。剪下A部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034），就可以参加当期的PS2抽奖，每期一台。

收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月A至12月B的合计12枚B部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034），就能够参加抽选年末大奖！

10A 印花
请于2004年10月15日前寄出，以邮戳为准，过期无效。
A部分

10A 印花
请妥善保存，以便参加年终大奖的抽选。
B部分

GAME BOY ADVANCE
Nintendo
マリオがボールで大冒険！
SUPER MARIO BALL™
スーパーマリオボール

继《超级机器人大战机体宝典》与《DOA写真纪念套装》之后
GAME科技风 精品特辑
第3弹
一书两册
另带光碟
战国无双角色设定珍藏集
◆16开112页全彩高精细印刷
猛将传攻略特典
◆32开32页全彩详细攻略资料
战国无双音乐精选集
◆游戏原声配乐精选收录
戦国無双
SENGOKU MUSOU
猛将伝
攻略特典
戦国無双
SENGOKU MUSOU
角色设定珍藏集
战国无双音乐精选集
MUSIC CD
国内独家超豪华游戏设定资料集
战国无双珍藏套装
戦国無双
SENGOKU
9月下旬隆重上市!